

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Pustaka

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Arab media berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Jadi, yang dimaksud dengan media adalah alat yang digunakan sebagai perantara dari pengirim pesan kepada penerima pesan (Rohman & Susilo, 2019: 174). Media ini dapat berupa audio maupun visual. Media merupakan alat bantu untuk menyalurkan sebuah pesan yang bermanfaat bagi para siswa dan pendidik dalam proses belajar mengajar.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk membantu menyampaikan hal-hal yang berkaitan dengan proses belajar mengajar (Firmadani, 2020: 93). Karena dengan media pembelajaran diharapkan pengetahuan yang diajarkan akan sampai kepada orang yang mengikuti proses belajar mengajar tersebut, kemudian dapat dipahami dan dimengerti tentang pengetahuan tersebut. Media pembelajaran juga merupakan komponen instruksional yang terdiri dari pesan, orang dan peralatan atau benda. Seiring dengan perkembangan zaman, pengetahuan dan teknologi, maka media pembelajaran juga mengalami perkembangan dan kemajuan. Artinya bahwa media pembelajaran sudah banyak jenis dan variasinya seiring dengan perkembangan zaman serta kemajuan pengetahuan dan teknologi tersebut (Pratikno, 2023: 39).

Hal inilah yang menyebabkan timbulnya pengklasifikasian, pengelompokan atau disebut juga dengan penggolongan media pembelajaran. Adapun pengklasifikasian, pengelompokan atau disebut juga dengan penggolongan media pembelajaran sangat berguna untuk bagi tenaga pengajar atau pendidik dalam memilih media yang akan digunakannya untuk proses belajar-mengajar tentunya. Pemilihan media tentunya akan disesuaikan dengan tujuan, materi, kemampuan dan karakteristik peserta didik dalam proses belajar-mengajar, sehingga diharapkan akan tercapainya efisiensi dan efektifitas proses dan hasil dari kegiatan belajar-mengajar tersebut (Pratikno, 2023: 39).

Media pembelajaran merupakan sumber belajar dan dapat juga diartikan dengan manusia dan benda atau peristiwa yang membuat kondisi siswa mungkin memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap (Naffi'an et al., 2024: 989). Selain alat yang berupa benda, yang digunakan untuk menyalurkan pesan dalam proses pembelajaran, dan sebagai figure sentral atau model dalam proses interaksi edukatif yang merupakan alat Pendidikan yang juga harus diperhitungkan.

Media pembelajaran juga dapat didefinisikan sebagai alat bantu fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien (Amka, 2018: 16). Sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima peserta didik dengan utuh serta menarik minat peserta didik untuk belajar lebih lanjut.

Dari berbagai pendapat tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa, media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber pembelajaran seperti buku atau modul, serta sumber pembelajaran

lainnya kepada penerima informasi yaitu siswa. Tujuannya adalah menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, efisien, dan menyenangkan.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Jenis-jenis media pembelajaran saat ini sangat beragam dipengaruhi oleh sifat dan karakteristik yang dimilikinya. Oleh karena itu, media dapat digolongkan secara variatif untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran di kelas. Pemahaman guru yang tepat, cermat dan menyeluruh terhadap penggolongan dan pemilihan jenis media menjadi faktor penentu ketepatan tersampainya isi materi.

Jenis- jenis media pembelajaran yang biasa digunakan terdiri atas: media audio, media visual, dan media audio visual gerak (Rizqi & Aghni, 2018: 101).

1) Media Audio

Media audio adalah media yang penyampaian pesannya hanya diterima oleh indera pendengaran (Himawan et al., 2022: 2486). Pesan atau informasi yang disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif yang berupa kata-kata, musik, dan *sound effect*. Dengan kata lain, media jenis ini hanya melibatkan indera dengar dan memanipulasi unsur bunyi atau suara. Beberapa jenis media audio yang digunakan dalam pembelajaran diantaranya: audio kaset, audio siaran, cakram padat (*compact disc*), MP3 (*MPEG Audio Layer 3*), WAV (*Waveform Audio Format*), radio internet, dan laboratorium bahasa.

2) Media Visual

Media visual sendiri memiliki pengertian yaitu media yang hanya melibatkan indera penglihatan (Ulfah, 2022: 452). Termasuk dalam jenis

media ini adalah media cetak verbal, media cetak grafis, dan media visual non cetak.

3) Media Audio Visual Gerak

Media audio visual gerak adalah media yang penyampaian pesannya dapat diterima oleh indera pendengaran dan indera penglihatan serta gambar yang dihasilkan dapat bergerak (Netriwati, 2019: 100). Gabungan unsur-unsur multimedia antara audio, visual, pergerakan, warna, dan kesan tiga dimensi membuat media audio visual gerak mempunyai daya tarik tersendiri sehingga diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, kesan, daya tarik pembelajaran, membangkitkan motivasi siswa dalam belajar dan memperjelas materi yang disampaikan. Sehingga diharapkan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Contoh media audio visual gerak diantaranya: film, televisi, video (VCD, DVD, VTR), Komputer dan sejenisnya.

Selain itu, ada lima jenis dasar media pembelajaran yaitu media cetak, media audio, media visual, media proyeksi gerak manusia, dan benda tiruan (Magdalena et al., 2021: 378), antara lain:

1) Media cetak

Media cetak adalah jenis media komunikasi yang menyampaikan informasi melalui bahan yang dicetak, seperti kertas atau bahan fisik lainnya. Media ini digunakan untuk menyebarkan berita, pengetahuan, atau hiburan kepada masyarakat. Contohnya: surat kabar, majalah, buku, pamflet atau brosur, poster dan spanduk.

2) Media audio

Media audio adalah media yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan melalui suara, tanpa memerlukan visual. Media ini membantu meningkatkan daya tangkap pendengar melalui elemen suara seperti musik, percakapan, narasi, atau efek suara. Contoh media audio yaitu radio, podcast, rekaman narasi atau cerita, buku audio, dan lagu pembelajaran atau musik edukatif.

3) Media visual

Media visual adalah alat atau bahan yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan melalui indera penglihatan. Media ini membantu memperjelas, memperkuat, dan mempermudah pemahaman konsep atau materi pembelajaran. Contohnya: gambar, diagram, video atau animasi tanpa suara, dan slide presentasi.

4) Media proyeksi gerak manusia

Proyeksi gerak manusia adalah representasi atau gambaran tentang bagaimana tubuh manusia bergerak, biasanya digunakan untuk menganalisis atau memvisualisasikan pola, postur, atau mekanisme gerakan. Proyeksi ini sering digunakan dalam bidang olahraga, seni, kedokteran, dan teknologi.

5) Benda tiruan (miniatur)

Media benda tiruan (miniatur) adalah alat bantu pembelajaran berupa replika atau model skala kecil dari benda asli yang digunakan untuk memperjelas konsep atau objek yang sulit dibawa langsung ke dalam kelas. Media ini membantu siswa memahami bentuk, struktur, atau fungsi suatu benda secara lebih konkret. Contohnya: miniatur rumah, model pesawat terbang, replica hewan, dan anatomi tubuh manusia.

Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat beragam sesuai dengan karakteristiknya yang mendukung pembelajaran di kelas. Jenis-jenisnya meliputi media audio, visual, audio-visual gerak, cetak, proyeksi gerak manusia, dan benda tiruan. Setiap media memiliki keunggulan spesifik, seperti audio untuk suara, visual untuk gambar, dan audio-visual gerak yang menggabungkan keduanya dengan gerakan. Pemilihan media yang tepat oleh guru sangat penting untuk meningkatkan pemahaman, daya tarik, dan motivasi belajar siswa.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan guru dalam proses pembelajaran yang efektif untuk menyampaikan materi ajar kepada siswa. Secara umum, manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Secara khusus ada beberapa manfaat media pembelajaran (Rasyid et al., 2018: 94), sebagai berikut:

- 1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
- 6) Memudahkan proses belajar yang dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
- 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
- 8) Merubah peran guru kearah yang lebih positif dan produktif.

Selain beberapa manfaat diatas, tentu saja masih ada manfaat-manfaat praktis lainnya. Manfaat praktis media pembelajaran didalam proses belajar mengajar (Fifit Firmadani, 2020: 3), sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan, bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan materi ajar secara efektif, membantu memperlancar interaksi antara guru dan siswa. Media ini memberikan manfaat seperti menyeragamkan penyampaian materi, membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, efisien, serta meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Selain itu, media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indera, menumbuhkan motivasi belajar, dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna, baik secara individual maupun melalui interaksi langsung dengan lingkungan.

2. Media Komik Digital

a. Pengertian Media Komik Digital

Komik adalah media yang menyajikan cerita dengan gambar dalam bentuk kartun yang menggambarkan karakter dan memainkan suatu cerita dalam urutan-urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan disusun untuk

menghibur pembaca (Nugraheni et al., 2017: 112). Gambar tersebut digunakan untuk memperjelas alur cerita sehingga pembaca dapat dengan mudah memahami cerita yang disampaikan oleh pengarang. Komik didukung oleh unsur visual yang dapat digunakan sebagai alat untuk menyampaikan pesan, arti, dan makna sehingga terjadi komunikasi visual antara pesan yang disampaikan oleh komik dengan pembaca melalui daya imajinasinya.

Komik digital adalah gambar atau lambang yang dapat diakses melalui media digital atau elektronik seperti gawai dan disusun berdampingan dalam urutan bacaan tertentu untuk menyampaikan informasi atau memperoleh tanggapan estetis dari pembaca (Ayu & Payanti, 2022: 468). Komik digital dapat dijadikan sebagai media pembelajaran karena, komik dapat disusun sesuai dengan materi pelajaran yang akan disampaikan. Dalam hal ini, komik berkedudukan sebagai penyampai pesan pembelajaran dengan unsur visual, sehingga siswa lebih tertarik untuk belajar. Bagi siswa pembelajaran akan lebih menarik dan dapat merangsang perkembangan kognitif siswa dengan adanya animasi berwarna.

Media pembelajaran komik merupakan salah satu bentuk media visual yang efektif digunakan dalam proses pembelajaran karena mampu menyampaikan materi secara menarik, ringan, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Komik tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar bagi guru, tetapi juga dapat digunakan secara mandiri oleh siswa untuk memperdalam materi pelajaran. Hal ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Sukmanasa et al., 2017: 171) dengan judul “Pengembangan Media Komik Digital pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar di Kota Bogor” membuktikan bahwa media komik

mampu mendukung pembelajaran dua arah dan meningkatkan pemahaman siswa. Dengan menyampaikan pesan melalui rangkaian gambar dan teks singkat yang saling terhubung, komik menjadikan proses belajar lebih menyenangkan. Oleh karena itu, penggunaan media komik dalam penelitian ini dinilai relevan untuk membantu meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa sekolah dasar, khususnya dalam memahami pesan dan informasi dalam bacaan. Gambar-gambar dalam komik berbeda dengan buku cerita bergambar. Peran gambar pada buku cerita bergambar, bagaimanapun tetap sekedar sebagai ilustrasi yang lebih berfungsi mengkonkritkan, melengkapi, dan memperkuat sesuatu yang diceritakan secara verbal. Gambar-gambar yang terdapat dalam komik sudah mampu mewakili suatu peristiwa atau rentetan cerita yang sangat jelas tanpa disertai dengan adanya penjelasan secara verbal. Konsep pembelajaran berbasis komik adalah menyajikan gambar-gambar dengan deretan alur cerita. Gambar-gambar yang disajikan tentu saja tidak terlepas dari kaidah komik.

Cerita akan muncul berdasarkan gambar komik yang dilihat oleh siswa sehingga siswa mendapat ide dan mengolah atau mengembangkan kreatifitas siswa. Sebelum dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, komik harus dikembangkan secara benar agar sesuai dengan kebutuhan dari siswa serta karakteristiknya. Komik memiliki sifat yang khas sehingga mampu merangsang perhatian sebagian masyarakat baik ditinjau dari jenjang pendidikan, status sosial ekonomi dan lain sebagainya (Nafala, 2022: 115).

Sifat komik yang dimaksud adalah banyak mengandung unsur humor yang sehat, berisi unsur kegairahan, mengandung elemen hiburan, berfokus pada manusia (Dwi Saputro, 2015:2). Dengan kata lain komik sebagai bentuk

kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar yang dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembacanya. Komik dapat menjadi pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran keterampilan pemahaman membaca dalam mencari informasi dalam sebuah bacaan.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, pemilihan media pembelajaran digital dapat merangsang munculnya motivasi belajar siswa. Salah satu media pembelajaran digital adalah komik yang diakses melalui gawai. Komik dapat didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengekspresikan karakter dan mengimplementasikan suatu cerita dalam urutan yang berhubungan dengan gambar dan dibuat untuk memberikan hiburan kepada para pembaca (Ayu & Payanti, 2022: 465).

Komik merupakan penyatuan antara teks dengan gambar. Komik digital dapat diakses kapanpun dan di manapun tanpa terbatas ruang dan waktu. Salah satu platform yang pembuatan komik digital adalah canva (Intan et al., 2024: 2). Canva merupakan aplikasi mengedit foto dan video yang memungkinkan penggunaanya untuk menerapkan filter digital, dan melakukan aktivitas jaringan lainnya.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media komik akan memudahkan siswa dalam mengembangkan ide dan imajinasi dan dapat menyusun ide-ide berdasarkan gambar yang tersaji dalam gambar komik. Siswa akan mudah menanggapi makna yang terkandung dalam materi pembelajaran yang akan disampaikan sehingga membantu siswa dalam menumbuhkan ide-ide yang dituangkan dalam bentuk dialog.

b. Jenis-Jenis Komik Digital

Adapun jenis-jenis komik berdasarkan penampilan atau kemasan (Abdul Shomad et al., 2022: 2), antara lain:

1) Buku komik (*Comic Book*)

Buku komik adalah publikasi berisi cerita yang disampaikan melalui kombinasi gambar dan teks. Terdiri dari panel-panel berurutan, buku ini menggambarkan alur cerita, dialog, dan aksi tokoh dengan gaya visual beragam, baik berwarna maupun hitam-putih. Genre buku komik meliputi petualangan, fiksi ilmiah, fantasi, horor, dan komedi, menarik pembaca dari berbagai kalangan. Selain hiburan, buku komik juga menjadi sarana menyampaikan pesan sosial, pendidikan, dan budaya secara efektif.

2) Komik Online (*Web Comic*)

Komik online atau *web comic* adalah cerita digital yang disajikan melalui situs web, media sosial, atau aplikasi. Berbeda dari komik cetak, web comic mudah diakses secara global, sering menggunakan animasi atau audio, dan mendukung kreator independen untuk mempublikasikan karya dengan berbagai genre dan gaya unik.

3) Kartun/karikatur (*Cartoon*)

Kartun adalah komik bergaya sederhana dan lucu yang menyampaikan humor atau kritik sosial. Karakter digambar secara berlebihan untuk menonjolkan ciri khas. Kartun hadir di media cetak dan digital, menyampaikan isu sosial, politik, atau budaya dengan cara ringan dan mudah dipahami.

4) Komik tahunan (*Comic annual*)

Komik tahunan adalah publikasi khusus yang terbit setiap tahun, berisi cerita eksklusif, petualangan mandiri, atau pengembangan karakter. Dengan halaman lebih banyak, komik ini sering menampilkan alur istimewa seperti *crossover*, kilas balik, atau eksplorasi mendalam, menjadi variasi unik sekaligus selebrasi.

5) Komik potongan (*Comic Strip*)

Comic strip adalah narasi visual singkat berupa serangkaian panel berisi cerita dan teks. Biasanya hadir di surat kabar, majalah, atau platform digital, *comic strip* digunakan untuk hiburan, kritik sosial, atau pesan moral dengan gaya gambar beragam.

Sedangkan, jika dilihat dari jenis ceritanya komik dibagi kedalam 4 jenis (Lingga et al., 2019: 6), antara lain:

1) Komik Edukasi

Komik edukasi biasanya berfungsi sebagai hiburan dan media edukatif. Dengan kombinasi gambar dan teks, komik ini mempermudah pemahaman materi, mulai dari sains hingga nilai moral, dan meningkatkan minat belajar. Topiknya beragam, mulai dari ilmu pengetahuan, sejarah, hingga nilai-nilai moral, sehingga cocok untuk semua kalangan, terutama anak-anak dan remaja.

2) Komik Promosi (Iklan)

Komik promosi adalah komik yang dirancang untuk memasarkan produk, jasa, atau merek secara kreatif. Jenis komik ini digunakan dan dibuat untuk keperluan promosi sebuah produk. Dengan cerita singkat dan visual menarik, komik ini menyampaikan pesan iklan secara ringan,

menghibur, dan mudah diingat, menjadikannya alat promosi yang efektif untuk berbagai kalangan.

3) Komik Wayang

Komik wayang mengangkat cerita-cerita klasik dari perwayangan, seperti Mahabharata dan Ramayana, dengan tokoh-tokoh terkenal seperti Arjuna dan Rama. Selain menghibur, komik ini juga mengenalkan budaya dan nilai-nilai luhur pewayangan kepada pembaca, terutama generasi muda, dengan gaya gambar dan narasi yang lebih modern.

4) Komik Silat

Komik silat merupakan komik yang sangat populer, karena tema yang disajikan dalam komik berupa adegan laga atau pertarungan yang hingga saat ini tetap menjadi idola. Misalkan komik *Naruto*, *One Piece*, *Dragon Ball* dan lain sebagainya.

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa komik terdiri dari berbagai jenis, baik berdasarkan segi penampilan atau kemasan seperti buku komik, komik online, kartun, komik tahunan, dan komik potongan. Sedangkan berdasarkan cerita seperti komik edukasi, promosi, wayang, dan silat. Setiap jenis komik memiliki tujuan berbeda, mulai dari hiburan, pendidikan, hingga promosi produk, dengan penyampaian yang beragam menggunakan visual dan narasi untuk menarik perhatian pembaca.

c. Karakteristik Komik Digital

Komik digital memiliki beberapa karakteristik utama yang membedakannya dari komik tradisional berbasis cetak (Suparmi, 2024: 60), yaitu:

1) Interaktivitas

Komik digital sering menyediakan elemen interaktif, seperti animasi, hyperlink, atau audio, yang memperkaya pengalaman pembaca.

2) Distribusi Online

Komik digital umumnya didistribusikan melalui platform daring seperti situs web, aplikasi, atau media sosial, yang memungkinkan akses global dan kemudahan penyebaran.

3) Kemudahan Akses

Format digital memungkinkan pembaca mengakses komik melalui perangkat elektronik seperti ponsel, tablet, atau komputer kapan saja dan di mana saja.

4) Efek Visual dan Audio

Teknologi digital memungkinkan penerapan efek visual (seperti transisi animasi) dan audio (musik latar atau suara karakter) yang tidak dapat ditemukan pada komik cetak.

5) Fleksibilitas Format

Komik digital mendukung berbagai format, seperti gambar statis (JPEG, PNG), format berbasis panel yang dapat digulir (*webtoon*), atau format interaktif berbasis aplikasi.

6) Interaktivitas Pembaca

Banyak komik digital memungkinkan pembaca untuk meninggalkan komentar atau memberikan reaksi langsung pada setiap bab atau panel melalui platform yang digunakan.

Selain itu ada beberapa karakteristik dalam komik menurut (Wibowo & Koeswanti, 2021: 5103), antara lain:

- 1) Komik biasanya terdiri dari berbagai situasi cerita yang bersambung
- 2) Apabila komik memiliki perwatakan yang lain, biasanya dikenal agar kekuatan komik dapat dihayati
- 3) Bersifat menghibur
- 4) Pembaca dapat dengan segera mengidentifikasi dirinya melalui perasaan serta tindakan dari perwatakan tokoh utama karena cerita pada komik mengenai diri pribadi
- 5) Komik memusatkan perhatian di lingkungan sekitar rakyat
- 6) Komik biasanya dilengkapi aksi
- 7) Pembuatannya lebih hidup dengan pemakaian warna utama secara bebas
- 8) Cerita dalam komik ringkas dan menarik perhatian.

Maka dapat disimpulkan bahwa, komik digital memiliki karakteristik yang khas, seperti alur cerita bersambung, tokoh dengan perwatakan yang mudah dihayati, bersifat menghibur, dan memungkinkan pembaca mengidentifikasi diri dengan tokoh utama. Ceritanya cenderung ringkas, menarik perhatian, dan berfokus pada lingkungan sekitar. Selain itu, komik dilengkapi aksi, penggunaan warna yang hidup, dan elemen visual yang membuatnya semakin menarik dan berkesan.

d. Ciri-ciri Komik Digital

Seperti halnya dengan buku bacaan fiksi dan nonfiksi, komik memiliki ciri-ciri yang membedakannya dari karya sastra lainnya (Rochmawati, 2020: 15).

- 1) Komik digunakan untuk menceritakan cerita melalui gambar dan bahasa, berbeda dengan karya fiksi dan nonfiksi lainnya yang menggunakan teks verbal untuk menyampaikan cerita.
- 2) Komik memiliki sifat proporsional yang dapat membuat pembaca terlibat secara emosional. Saat membaca komik, pembaca merasa ikut berperan dan terlibat dalam cerita sebagai pelaku utama.
- 3) Bahasa yang digunakan dalam komik cenderung mengadopsi bahasa percakapan sehari-hari yang mudah dipahami oleh pembaca.
- 4) Komik umumnya memiliki isi cerita yang menginspirasi pembacanya untuk memiliki rasa dan sikap kepahlawanan.
- 5) Penggambaran watak dalam komik biasanya dilakukan dengan cara yang sederhana agar pembaca lebih mudah memahami karakteristik tokoh-tokoh yang ada dalam cerita.
- 6) Komik juga menyajikan humor yang mudah dipahami oleh pembaca karena berhubungan dengan situasi keseharian masyarakat.

Selain ciri-ciri komik yang sudah dijelaskan diatas, komik digital juga mempunyai ciri khas yang berbeda dengan media lain. Berikut beberapa ciri-ciri komik (Siregar et al., 2021: 117), sebagai berikut:

- 1) Komik bersifat humor, artinya gambar maupun isi cerita mampu menghibur pembacanya.
- 2) Tampilannya berupa deretan gambar dalam panel-panel (kotak-kotak) secara berderet atau berurutan yang saling berkaitan disertai dengan balon teks dan membentuk sebuah cerita.
- 3) Situasi ceritanya bersambung, ringkas dan menarik perhatian.

- 4) Isi cerita mengenai diri pribadi dan lingkungannya sehingga pembaca mampu mengidentifikasi dirinya melalui perasaan serta tindakan sesuai isi cerita tersebut.

Dapat disimpulkan bahwa, komik memiliki ciri khas yang membedakannya dari karya sastra lain, yaitu menyampaikan cerita melalui gabungan gambar dan bahasa sederhana, dengan ciri khas seperti panel berurutan, humor, dan cerita yang bersambung. Komik melibatkan pembaca secara emosional, menginspirasi, dan mudah dipahami karena menggambarkan situasi sehari-hari serta watak tokoh secara sederhana.

e. Kelebihan dan Kekurangan Media Komik Digital

1) Kelebihan Komik Digital

Kelebihan komik digital adalah lebih murah karena tidak menggunakan media cetak tetapi menggunakan media elektronik. Selain itu komik digital juga mudah dijangkau. Komik digital juga sangat mudah diakses dimanapun dan kapanpun, apalagi dengan hadirnya smart phone, belajar tak harus lagi membawa bahan belajar printed material yang memberatkan siswa (Andriani, 2019: 32). Setara dengan komik online karena dapat dijangkau dengan jaringan atau dengan internet.

Berikut adalah kelebihan dari media komik digital (Kustianingsari et al., 2015: 2):

- a) Komik dapat memperkaya kosa kata pembacanya.
- b) Komik dapat meningkatkan minat baca anak-anak dengan lebih mudah.
- c) Plot cerita komik secara keseluruhan berfokus pada perbaikan.

- d) Dengan membandingkan gambar-gambar, anak-anak diberi kebebasan untuk mengevaluasi aspek artistiknya.
- e) Komik dapat mengembangkan imajinasi anak-anak, sejalan dengan tujuan pendidikan untuk membentuk manusia yang kreatif
- f) Media komik sangat efektif sebagai bahan pengenalan topik atau subjek dalam pembelajaran atau diskusi.

Selain kelebihan diatas, masih ada beberapa kelebihan komik digital menurut (Mustika, 2021: 345), sebagai berikut:

- a) Komik yang berbentuk digital daripada cetak.
- b) Memiliki kemampuan yang borderless (tidak seperti kertas yang dibatasi ukuran dan format).
- c) Komik bisa memiliki bentuk yang tidak terbatas, misalnya sangat memanjang ke samping atau ke bawah, hingga berbentuk spiral.
- d) Komik digital yang berbentuk data elektronik bisa disimpan dalam bentuk digit, dan bisa ditransfer ke dalam berbagai macam media penyimpanan.

Dapat disimpulkan bahwa, komik digital memiliki berbagai kelebihan, seperti biaya yang lebih murah karena tidak memerlukan media cetak dan mudah diakses kapan saja melalui perangkat elektronik. Selain itu, komik digital memperkaya kosa kata, meningkatkan minat baca, dan mengembangkan imajinasi anak-anak.

2) Kekurangan komik digital

Berikut ini adalah kekurangan dari media komik digital (Syahmi et al., 2022: 83):

- a) Ketersediaan komik yang mudah diakses membuat orang menjadi malas membaca, sehingga mereka cenderung menolak buku-buku yang tidak memiliki ilustrasi.
- b) Dalam segi bahasa, komik sering menggunakan kata-kata kasar atau kalimat yang kurang dapat dipertanggungjawabkan.
- c) Komik dapat membuat anak-anak menjadi malas belajar atau bekerja.
- d) Terdapat banyak adegan percintaan yang menonjol dalam komik.
- e) Beberapa gambar tokoh dalam komik tidak memiliki kualitas artistik yang baik atau kurang memadai.

Selain kekurangan diatas komik digital juga memiliki beberapa kekurangan lainnya (Wulandari et al., 2025: 2), diantaranya:

- a) Ketergantungan pada perangkat dan koneksi internet.
Pembaca memerlukan perangkat elektronik (seperti smartphone atau tablet) dan sering kali koneksi internet untuk mengakses komik digital.
- b) Kelelahan Mata
Membaca dalam format digital dapat menyebabkan kelelahan mata akibat paparan layar dalam jangka waktu lama, terutama jika pembaca tidak menggunakan perangkat dengan layar yang ramah mata.
- c) Keterbatasan Sentuhan Fisik
Tidak adanya pengalaman fisik, seperti membalik halaman atau menyentuh kertas, dapat mengurangi daya tarik emosional bagi beberapa pembaca yang lebih menyukai format cetak.

d) Masalah Lisensi dan Hak Cipta

Distribusi digital sering kali menghadapi risiko pelanggaran hak cipta dan pembajakan karena mudahnya menyebarluaskan konten tanpa izin.

e) Kurangnya Sentuhan Personal

Beberapa pembaca merasa bahwa format digital kurang memberikan pengalaman personal yang khas, seperti buku baru atau mengoleksi komik fisik.

Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa media komik digital memiliki kekurangan seperti menurunnya minat membaca buku non-ilustratif, penggunaan bahasa kasar, adegan tidak pantas, dan kualitas gambar yang kurang memadai. Selain itu, ketergantungan pada perangkat, kelelahan mata, kurangnya pengalaman fisik, serta risiko pembajakan menjadi tantangan utama.

3. Aplikasi Canva

a. Pengertian Canva

Pembuatan media komik digital menggunakan aplikasi Canva merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan keterampilan membaca di kalangan siswa dan guru. Beberapa penelitian dan pengabdian kepada masyarakat telah dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran komik digital dalam berbagai konteks pendidikan. Penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan komik digital juga telah banyak dimanfaatkan dalam kegiatan pendidikan (Nojeng et al., 2023: 219).

Canva merupakan sebuah program desain grafis yang digunakan untuk menciptakan elemen visual untuk media sosial, presentasi, poster, dokumen,

dan berbagai konten visual lainnya (Ratih et al., 2023: 300). Selain itu, aplikasi ini menyediakan berbagai contoh desain yang dapat digunakan. Membuat komik di Canva sangatlah sederhana karena setiap templatnya dilengkapi dengan halaman lengkap, halaman kosong, balon percakapan, dan juga dua set ilustrasi.

Canva sangat cocok untuk membantu guru memperkuat kreativitas kelas. Penggunaan canva dapat membantu menumbuhkan kreativitas siswa. Siswa dapat merancang proyek visual mereka sendiri yang mendukung pembelajaran dan memberikan kesempatan untuk ekspresi diri. Canva juga menjadi media pembelajaran guru yang efektif meningkatkan literasi digital siswa dalam jenjang sekolah dasar.

Maka dapat disimpulkan, bahwa pembuatan komik digital menggunakan aplikasi Canva merupakan salah satu strategi untuk meningkatkan keterampilan membaca serta literasi digital siswa dan guru. Canva sebagai platform desain grafis menyediakan berbagai fitur yang mempermudah pembuatan komik, seperti templat, balon percakapan, dan ilustrasi. Penggunaannya dalam pendidikan telah terbukti efektif dalam mendorong kreativitas siswa, mendukung pembelajaran, serta menjadi media inovatif bagi guru dalam menciptakan materi ajar yang menarik.

b. Manfaat Canva

Canva sangat mempermudah guru dalam mendesain media pembelajaran. Canva juga mempermudah guru serta siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, beserta manfaat lainnya. Hal ini dikarenakan hasil desain menggunakan canva mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam

kegiatan pembelajaran dan meningkatkan motivasi peserta didik dengan penyajian bahan ajar serta materi secara menarik (Tri Wulandari, 2022: 110).

Canva berperan sangat penting sebagai media pembelajaran. Selain itu, Canva juga dapat menghemat waktu guru atau siswa dalam merancang dokumen yang dapat digunakan sebagai bahan presentasi dalam bentuk slide, peta pikiran, dan poster. Melalui canva, siswa juga dapat meningkatkan kepercayaan diri mereka dan mengembangkan gaya berpikir kritis. Sementara itu, guru juga bisa menciptakan materi pembelajaran (bahan ajar) yang menarik untuk mendorong hasil belajar yang lebih baik dan efektif. Membantu pendidik menghemat waktu dengan membuat materi pendidikan dalam bentuk visual (Syahrir et al., 2023: 739).

Sehingga dapat disimpulkan, bahwa Canva merupakan alat yang sangat membantu dalam mendesain media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Penggunaannya mempermudah guru dan siswa dalam proses pembelajaran berbasis teknologi, meningkatkan keterampilan, kreativitas, serta motivasi peserta didik. Dengan desain visual yang menarik, Canva berperan penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran dan hasil belajar.

c. Langkah-langkah Pembuatan Komik Digital Berbasis Canva

1) Masuk ke Canva

Buka situs canva dan login menggunakan google. Jika belum memiliki akun, lakukan pendaftaran terlebih dahulu.

2) Membuka Proyek Baru

Klik tombol “Buat Desain” dan pilih ukuran yang sesuai, misalnya A4 atau instagram untuk format digital. Bisa juga mencari template dengan mengetik “komik” di kolom pencarian.

3) Memiliki atau Membuat Tata Letak Komik

Gunakan template komik yang sudah tersedia di Canva atau buat *layout* sendiri dengan fitur “Elemen” untuk membentuk panel. Kemudian susun panel sesuai alur cerita yang diinginkan.

4) Menambahkan Gambar dan Ilustrasi

Unggah gambar sendiri atau gunakan gambar gratis dari “Elemen” dan “Foto” di Canva. Bisa juga menggunakan ikon, karakter, dan stiker yang tersedia untuk memperindah komik.

5) Menambahkan Teks dan Balon Percakapan

Pilih “Teks” dan gunakan font yang sesuai dengan gaya komik. Gunakan fitur “Elemen” untuk menambahkan dialog karakter dan atur ukuran posisi teks agar mudah dibaca.

6) Mengedit dan Menyesuaikan Komik

Sesuaikan warna, efek, dan tata letak agar terlihat menarik dan nyaman dibaca. Kemudian gunakan fitur “Animasi” jika ingin membuat komik digital dalam format presentasi atau video.

7) Menyimpan dan Mengunduh

Setelah selesai, klik “Bagikan” lalu pilih “Unduh”. Pilih format PNG, JPG, atau PDF untuk dicetak atau MP4 atau GIF jika ingin membuat komik animasi.

8) Membagikan dan Mencetak Komik

Komik dapat dibagikan melalui sosial media, *Google Classroom*, atau cetak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Dengan langkah-langkah ini, guru dapat mudah membuat komik digital yang menarik dan interaktif menggunakan Canva.

4. Pembelajaran Bahasa Indonesia

a. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD

Bahasa Indonesia merupakan alat komunikasi yang menjadi salah satu ciri khas bangsa Indonesia dan digunakan sebagai bahasa nasional (Ali, 2020: 38). Pelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang harus diajarkan di Sekolah Dasar. Hal ini yang merupakan salah satu sebab mengapa pelajaran bahasa Indonesia harus diajarkan pada semua jenjang pendidikan, terutama di SD karena bahasa merupakan dasar dari semua pembelajaran. Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan oleh guru untuk siswa mampu memahami dan menggunakan bahasa Indonesia secara efektif dan efisien baik lisan maupun tulisan.

Bahasa Indonesia di SD merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan aktivitas siswa. Bahasa merupakan alat komunikasi. Belajar bahasa berarti belajar berkomunikasi. Pembelajaran Bahasa Indonesia sendiri memiliki tujuan yang tidak berbeda dengan tujuan pembelajaran yang lain, yakni untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan sikap (Ali, 2020: 35).

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang dipelajari di sekolah dasar mulai dari kelas 1 sampai kelas 6. Pembelajaran di SD ini dapat dibagi menjadi pembelajaran kelas rendah dan kelas tinggi. Pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas rendah memiliki kekhasan sendiri. Kekhasan ini tampak dari pendekatan pembelajaran yang menggunakan pendekatan tematik. Kekhasan juga tampak secara jelas dari materi bahan ajar yang diajarkan di SD kelas rendah (Farhrohman, 2017: 27).

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar, siswa diharapkan belajar bahasa Indonesia dan guru diharapkan mengajarkan bahasa Indonesia karena bagaimanapun juga guru merupakan kunci utama keberhasilan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. Tidak semua anak dapat berbicara bahasa Indonesia dengan baik dan benar, karena hampir setiap anak berkomunikasi menggunakan bahasa ibu sehingga tugas guru mengajarkan bahasa Indonesia agar anak dapat berkomunikasi dengan baik menggunakan bahasa nasional yaitu bahasa Indonesia.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa Bahasa Indonesia sebagai alat komunikasi dan ciri khas bangsa memiliki peran penting dalam pembelajaran di Sekolah Dasar, karena menjadi dasar dari semua mata pelajaran lainnya. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD bertujuan agar siswa dapat memahami dan menggunakan bahasa Indonesia secara efektif, baik secara lisan maupun tulisan, serta mengembangkan kemampuan komunikasi, kreativitas, dan sikap. Dengan demikian, pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya bertujuan menguasai bahasa nasional, tetapi juga membentuk dasar kompetensi yang mendukung pembelajaran di semua jenjang pendidikan.

b. Materi Membaca Pesan dan Informasi dalam Sebuah Bacaan

Membaca pesan dan informasi dalam sebuah bacaan merupakan salah satu keterampilan penting yang diajarkan pada siswa kelas III semester genap. Kompetensi ini bertujuan untuk melatih siswa agar mampu memahami isi teks dengan baik, membaca informasi secara tepat, dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Informasi yang dicari dalam bacaan dapat berupa gagasan utama, fakta, pendapat, maupun kesimpulan yang mendukung pemahaman siswa terhadap isi teks.

Pada pembelajaran ini, siswa diajarkan untuk mengidentifikasi unsur-unsur bacaan seperti judul, paragraf, kalimat utama, dan kalimat pendukung. Guru biasanya menggunakan berbagai jenis teks sederhana, seperti dongeng, cerita rakyat, atau teks informasi, yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa. Pendekatan yang digunakan dapat berupa membaca bersama, diskusi kelompok, hingga tanya jawab untuk menggali informasi penting dari bacaan.

Metode yang diterapkan dalam pembelajaran ini bervariasi, seperti membaca intensif, pemetaan konsep, dan latihan soal. Guru juga dapat melibatkan media pembelajaran interaktif, seperti gambar, peta pikiran, atau tayangan audiovisual untuk membantu siswa memahami isi bacaan dengan lebih menarik dan menyenangkan. Pendekatan kontekstual juga sering digunakan, di mana bacaan yang disajikan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa sehingga lebih mudah dipahami.

Siswa juga diajak untuk melatih kemampuan menganalisis bacaan dengan mencari jawaban dari pertanyaan sederhana, seperti "Apa isi utama bacaan?", "Siapa tokoh dalam cerita?", atau "Apa yang terjadi pada akhir cerita?". Hal ini tidak hanya melatih kemampuan menemukan informasi, tetapi juga membangun keterampilan berpikir kritis dan logis.

Penggunaan media pembelajaran yang menarik juga menjadi salah satu kunci keberhasilan dalam mengajarkan keterampilan ini. Guru dapat menggunakan gambar, video, atau bacaan interaktif untuk menarik minat siswa. Misalnya, guru dapat memutar video singkat yang kemudian diikuti dengan diskusi tentang informasi apa saja yang terdapat dalam video tersebut. Aktivitas ini dapat meningkatkan antusias siswa dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Dalam pembelajaran ini, siswa juga diajak untuk menghubungkan informasi yang ditemukan dalam bacaan dengan pengalaman atau pengetahuan mereka sendiri. Hal ini disebut sebagai pembelajaran kontekstual. Misalnya, ketika membaca cerita tentang hewan, siswa diajak untuk mengaitkan informasi dalam cerita tersebut dengan pengetahuan mereka tentang hewan di sekitar mereka. Pembelajaran kontekstual ini membuat siswa lebih mudah memahami bacaan dan membuat pembelajaran terasa relevan dengan kehidupan sehari-hari.

5. Keterampilan Membaca Pemahaman

a. Pengertian Membaca

Membaca adalah kegiatan intelektual di mana seorang individu mencoba untuk memahami, menginterpretasikan, dan mengambil informasi atau makna yang terkandung dalam teks tertulis, seperti buku, artikel, surat kabar, atau dokumen lainnya (Harianto, 2020: 2). Kegiatan ini melibatkan pemahaman dan penafsiran terhadap kata-kata dan kalimat yang digunakan oleh penulis untuk mengkomunikasikan pesan mereka.

Membaca merupakan proses yang melibatkan berbagai keterampilan dan aktivitas yang digunakan untuk mengolah teks tertulis dengan tujuan memahami makna yang terkandung dalam bacaan (Patiung et al., 2016: 353). Membaca mencakup pemahaman makna kata, kalimat, dan paragraf, serta kemampuan untuk mengaitkan informasi dari berbagai bagian teks untuk mencapai pemahaman yang lebih besar. Membaca juga merupakan cara penting untuk mendapatkan pesan, informasi, pengetahuan, dan pemahaman dari penulis. Membaca adalah keterampilan yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, pendidikan, dan karier, karena membantu individu untuk terus

belajar, berkomunikasi, dan mengambil keputusan berdasarkan informasi yang ditemukan dalam bacaan (Kurniawan et al., 2023: 185).

Membaca merupakan aktivitas di mana pembaca merespon teks yang disajikan oleh penulis dengan tujuan memahami isi dan pesan yang terkandung dalam bacaan. Selama proses membaca, berbagai keterampilan dan proses kognitif terlibat, termasuk pemahaman, pengamatan, dan pemikiran kritis. Keterampilan membaca memang mencakup serangkaian tahapan, termasuk pemahaman huruf, kalimat, kata, frasa, wacana, dan ungkapan, serta kemampuan untuk menghubungkannya dengan makna dan bunyi (Rohana Syamsuddin, 2021: 72).

Secara keseluruhan dapat disimpulkan, bahwa membaca adalah aktivitas intelektual yang melibatkan pemahaman, penafsiran, dan pengolahan teks tertulis untuk memperoleh informasi, pengetahuan, dan pesan dari penulis. Proses ini memerlukan berbagai keterampilan, seperti memahami makna kata, kalimat, dan paragraf, serta mengaitkan informasi dalam teks untuk mencapai pemahaman yang mendalam. Membaca berperan penting dalam kehidupan sehari-hari, pendidikan, dan karier, karena mendukung pembelajaran, komunikasi, dan pengambilan keputusan yang berbasis informasi.

b. Pengertian Keterampilan Membaca

Keterampilan membaca adalah satu keterampilan yang harus dikuasai oleh siswa dengan tujuan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa. Tujuan dari pembelajaran keterampilan membaca adalah untuk melatih siswa agar lebih terampil dan fasih dalam memahami bacaan dan mengembangkan keterampilan membaca siswa. Metode yang digunakan dalam pembelajaran

harus mampu meningkatkan ketertarikan para peserta didik untuk senang dalam belajar membaca (Febrianingsih, 2021: 23).

Keterampilan membaca juga merupakan salah satu keterampilan berbahasa reseptif yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Melalui membaca, seseorang dapat menerima, memahami, dan memproses informasi yang disampaikan oleh penulis melalui teks tertulis, baik itu berupa buku, artikel, laporan, atau media lainnya (Mulyati & Pd, 2014: 13). Aktivitas membaca menjadi cara yang efektif untuk memperoleh wawasan, pengetahuan, informasi, dan pengalaman baru yang beragam.

Selain itu, membaca tidak hanya membantu seseorang memahami suatu topik secara mendalam, tetapi juga memungkinkan mereka untuk mengeksplorasi berbagai sudut pandang, gagasan, dan pendekatan terhadap suatu masalah. Dengan begitu, keterampilan membaca berkontribusi dalam memperluas wawasan, meningkatkan pemikiran kritis, dan memperkaya pemahaman seseorang tentang dunia di sekitarnya. Membaca juga mendorong pengembangan kemampuan analitis, kreativitas, serta empati melalui penyerapan cerita, konsep, dan perspektif yang beragam. Oleh karena itu, keterampilan membaca bukan hanya alat untuk menerima informasi, tetapi juga sarana untuk membangun kecerdasan, kedewasaan berpikir, dan sensitivitas terhadap ide-ide baru.

Berdasarkan berbagai uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan membaca merupakan kemampuan penting yang melibatkan proses kognitif untuk memahami dan menginterpretasikan makna dari teks tertulis. Membaca berperan sebagai sarana utama untuk memperoleh pengetahuan, informasi, dan wawasan baru, serta memperluas cara pandang

seseorang terhadap berbagai isu. Proses membaca juga mencakup kemampuan berpikir kritis, pemahaman terhadap struktur teks, dan keterampilan untuk menghubungkan informasi secara kontekstual, sehingga membaca menjadi aktivitas esensial dalam kehidupan sehari-hari, pendidikan, dan pengembangan karier.

c. Pengertian Keterampilan Membaca Pemahaman

Keterampilan membaca pemahaman atau *reading for understanding* adalah salah satu jenis keterampilan dalam kegiatan membaca yang fokus pada pemahaman isi pesan yang terdapat dalam sebuah bacaan (Khasanah et al., 2016: 162). Ini berbeda dengan beberapa jenis keterampilan membaca lainnya, seperti membaca cepat atau membaca untuk mencari informasi tertentu, yang mungkin lebih menekankan pada kecepatan atau tujuan tertentu. Keterampilan membaca pemahaman melibatkan pemahaman standar-standar kesastraan, resensi kritis, drama tulis, dan pola-pola fiksi. Keterampilan membaca pemahaman juga melibatkan pembaca dalam menghubungkan pengetahuan dan pengalaman pribadi dengan isi bacaan, serta proses memperoleh makna yang sesuai dengan pandangan pribadi.

Keterampilan membaca pemahaman adalah jenis keterampilan membaca yang bertujuan utama untuk memperoleh pemahaman yang mendalam terhadap isi bacaan. membaca pemahaman juga dapat melibatkan kemampuan untuk mengidentifikasi argumen, struktur teks, hubungan antar ide, dan konteks lebih luas dari teks tersebut (Ambarita et al., 2021: 2337). Semua ini membantu pembaca untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam dan komprehensif terhadap materi yang mereka baca. Keterampilan membaca pemahaman adalah keterampilan yang penting dalam pendidikan dan kehidupan

sehari-hari karena memungkinkan seseorang untuk berinteraksi dengan teks-teks dengan cara yang lebih mendalam dan informatif.

Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa, keterampilan membaca pemahaman adalah sebuah keterampilan dalam kegiatan membaca yang melibatkan pemahaman isi bacaan secara menyeluruh, serta mengintegrasikan pengetahuan awal atau pengalaman yang dimiliki oleh pembaca dengan informasi yang baru diperoleh dari bacaan tersebut. Proses ini memungkinkan pembaca untuk membangun pemahaman yang lebih dalam dan kontekstual terhadap teks yang mereka baca.

d. Tujuan Membaca

Setiap individu memiliki tujuan yang berbeda-beda ketika mereka membaca, tergantung pada kebutuhan, minat, dan tujuan pribadi mereka. Meskipun demikian, tujuan utama dalam membaca adalah memahami isi dan informasi yang terkandung dalam bacaan. Ini merupakan inti dari proses membaca. Tujuan membaca mencakup berbagai aspek yang melibatkan pencarian informasi, pemahaman, dan makna dalam bacaan (Arwita Putri et al., 2023: 57), antara lain:

- 1) Memahami secara detail dan menyeluruh isi bacaan.
- 2) Menangkap ide pokok/gagasan utama buku secara cepat.
- 3) Mendapatkan informasi tentang sesuatu.
- 4) Mengenali makna kata-kata sulit.
- 5) Ingin menilai kebenaran gagasan pengarang/penulis.
- 6) Ingin mendapatkan keterangan tentang pendapat seseorang (ahli) atau keterangan tentang definisi suatu istilah

Sedangkan tujuan membaca menurut (Suci Susilowati, 2016: 43) adalah sebagai berikut:

- 1) Membaca untuk mendapatkan fakta-fakta atau perincian (*Reading for detail or facts*).
- 2) Membaca untuk mendapatkan ide atau gagasan utama (*Reading for main ideas*).
- 3) Membaca untuk mengetahui susunan, organisasi atau urutan cerita (*Reading for sequence or organization*).
- 4) Membaca untuk mengambil kesimpulan (*Reading for inference*).
- 5) Membaca untuk mengklasifikasi atau mengelompokkan (*Reading for classify*).
- 6) Membaca untuk mengevaluasi atau memberi nilai (*Reading to evaluate*).
- 7) Membaca untuk membandingkan atau mempertentangkan (*Reading to compare or contrast*)

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tujuan membaca bervariasi tergantung pada kebutuhan, minat, dan tujuan individu, namun intinya utamanya adalah memahami isi dan informasi dalam bacaan. Tujuan ini meliputi memahami detail bacaan, menangkap ide pokok, mencari informasi, mengenali makna kata sulit, mengevaluasi gagasan penulis, hingga membandingkan atau mengambil kesimpulan. Membaca juga mencakup aktivitas memahami fakta, organisasi cerita, serta memperoleh pendapat ahli atau definisi tertentu, sehingga mendukung pencarian makna secara menyeluruh.

e. Indikator dalam Keterampilan Membaca

Keterampilan yang bersifat pemahaman bacaan (*comprehension skills*) mencakup aspek (Tanjung et al., 2019: 85), berikut ini:

- 1) Memahami pengertian sederhana (leksikal, gramatikal, retorikal).
- 2) Memahami signifikansi atau makna (maksud dan tujuan pengarang, relevansi atau keadaan kebudayaan, dan reaksi pembaca).
- 3) Evaluasi atau penilaian (meliputi isi dan bentuk).
- 4) Kecepatan membaca yang fleksibel, yang mudah disesuaikan dengan keadaan yang ideal

Membaca tidak lain dari kegiatan pembaca menerapkan sejumlah keterampilan mengolah tuturan tertulis (bacaan) yang dibacanya dalam rangka memahami bacaan itu (Akhyar, 2019: 88). Jenis-jenis keterampilan yang dianggap mendasar sifatnya ialah:

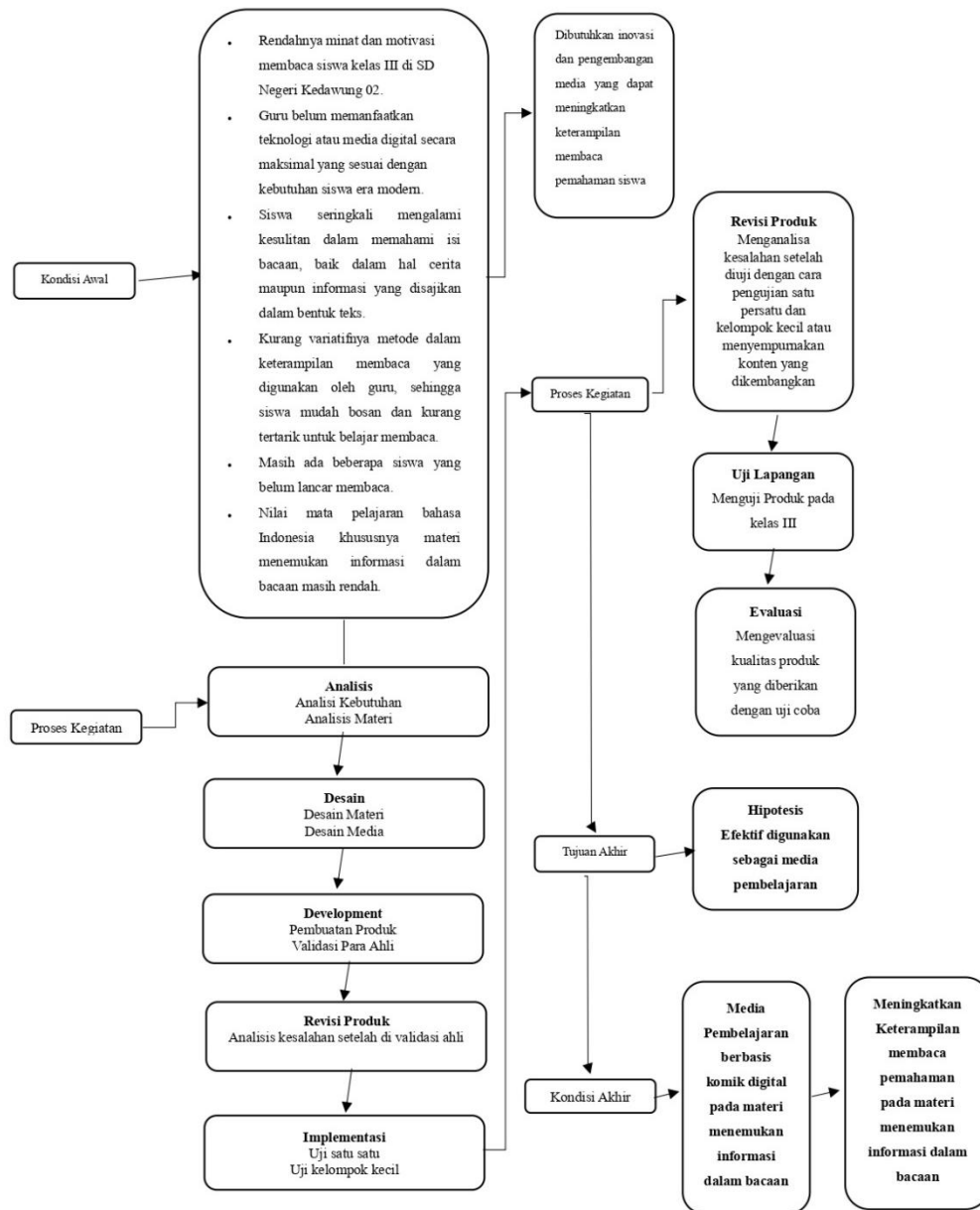
- 1) Keterampilan mengenal atau merekognisi kata.
- 2) Keterampilan memahami isi tersurat yang mencakup:
 - a) Keterampilan menangkap ide pokok paragraf dan ide-ide penjelas
 - b) Keterampilan menemukan hubungan antara ide dalam bacaan
 - c) Keterampilan menangkap isi pokok bacaan
- 3) Keterampilan memahami isi yang tersirat yang meliputi:
 - a) Keterampilan mengidentifikasi tujuan atau maksud pengarang, “mood”, serta sikapnya terhadap pembaca.
 - b) Keterampilan menalarakan pemilihan kata-kata, gaya bahasa, dan retorik dari pengarang.
 - c) Keterampilan menentukan nilai dan fungsi isi bacaan berdasarkan pengetahuan serta pengalaman yang telah dimiliki sebelumnya oleh pembaca.

Dalam ujian keterampilan membaca, sebaiknya ujian tersebut lebih ditekankan pada kemampuan memahami isi bacaan (Marsaid et al., 2023: 9), yaitu berupa kemampuan:

- 1) Memahami makna kata-kata yang dibaca.
- 2) Memahami makna istilah-istilah didalam konteks teks
- 3) Memahami inti sebuah kalimat yang dibaca.
- 4) Memahami ide pokok pikiran, atau tema dari suatu paragraf yang dibaca.
- 5) Menangkap dan memahami beberapa pokok pikiran dari suatu wacana yang dibaca, dan menarik kesimpulan dari suatu wacana yang dibaca.
- 6) Membuat rangkuman isi bacaan secara tertulis dengan menggunakan bahasa sendiri.
- 7) Menyampaikan hasil pemahaman isi bacaan dengan menggunakan bahasa sendiri didepan kelas.

Maka dapat disimpulkan bahwa, keterampilan membaca mencakup kemampuan memahami isi bacaan, baik tersurat maupun tersirat, mengevaluasi isi dan bentuknya, serta menyampaikan hasil pemahaman secara lisan atau tertulis. Pemahaman ini meliputi pengenalan kata, ide pokok, hubungan antaride, tujuan pengarang, dan kemampuan merangkum serta menyesuaikan kecepatan membaca sesuai kebutuhan. Semua ini bertujuan membentuk pembaca yang kritis dan terampil.

B. Kerangka Pikir



Gambar 2. 1 Kerangka Pikir

C. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian (Susilawati et al., 2020: 14). Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan hanya disusun berdasarkan pengamatan awal sebelum dilakukan eksperimen pada objek penelitian dan dipadukan dengan hasil kajian

terhadap literatur yang relevan dengan bidang penelitian, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data dan analisa data penelitian.

Hipotesis penelitian ada dua macam, yaitu hipotesis kerja (H_a) dan hipotesis nol (H_o). Hipotesis kerja (hipotesis yang akan diuji) dinyatakan dalam bentuk kalimat positif dan hipotesis nol dinyatakan dalam bentuk kalimat negatif (M. Zaki, 2021: 117).

Adapun hipotesis penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media komik digital berhasil dilakukan dan dikembangkan untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas III SD Negeri Kedawung 02.
2. Penggunaan media komik digital dinyatakan layak sebagai alat bantu pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas III SD Negeri Kedawung 02.
3. Penggunaan media komik digital secara praktis dapat meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas III di SD Negeri Kedawung 02.
4. Media komik digital dinyatakan efektif dapat meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas III SD Negeri Kedawung 02, yang ditunjukkan oleh peningkatan hasil belajar siswa.