

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Komik Digital

a. Hakikat Komik Digital

Komik digital merupakan media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur verbal dan visual ke dalam satu kesatuan naratif guna mentransmisikan informasi secara ilustratif dan komunikatif. Komik digital juga dapat diakses kapan saja dan di mana saja tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu sehingga dapat dimanfaatkan secara fleksibel dalam proses pembelajaran (Payanti, 2022). Dalam pembelajaran, komik digital membantu siswa memahami gambar secara keseluruhan, mengungkapkan ide dengan baik, serta menceritakan bacaan secara berurutan. Kehadiran komik digital mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, dan inovatif sehingga materi pembelajaran lebih mudah dipahami oleh siswa (Narestuti *et al.*, 2021).

Komik digital tidak hanya berfungsi sebagai media untuk menyampaikan materi, tetapi juga sebagai sarana yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam praktik pembelajaran, komik digital membantu siswa memahami gambar secara keseluruhan, mengungkapkan ide dengan baik, serta menceritakan isi materi secara runtut. Pemanfaatan komik digital juga berpotensi memperkuat budaya

literasi membaca di Indonesia. Penyampaian materi yang dikonstruksi dalam bentuk alur cerita yang menarik mampu membangkitkan ketertarikan siswa terhadap aktivitas membaca sekaligus menumbuhkan kebiasaan membaca yang lebih positif (Sari *et al.*, 2025).

Berdasarkan uraian tersebut, komik digital merupakan media pembelajaran yang memadukan teks dan gambar dalam bentuk cerita visual yang dapat diakses secara fleksibel tanpa keterikatan ruang maupun waktu. Media ini mempermudah siswa dalam memahami materi secara menyeluruh, menyampaikan ide, serta merekonstruksi isi bacaan secara menyusun kembali isi bacaan secara sistematis sehingga aktivitas belajar menjadi lebih aktif dan mudah dipahami. Selain itu, komik digital mampu meningkatkan partisipasi siswa sekaligus merangsang minat membaca melalui penyajian materi yang menarik.

b. Ciri-ciri Komik Digital

Komik digital semakin luas dimanfaatkan sebagai media visual dalam berbagai kebutuhan, termasuk pembelajaran bahasa dan penyampaian informasi. Keberadaannya tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media penyampai pesan yang memadukan unsur visual dan teks secara terpadu. Menurut Aggleton (2019), ciri-ciri komik digital meliputi penggunaan panel atau rangkaian panel yang saling terhubung, bingkai yang jelas,

penggunaan visual bersifat ikonik, balon kata, serta garis ekspresif untuk memperjelas emosi atau gerak tokoh. Selain itu, komik digital memanfaatkan teks sebagai penguat makna pesan, memiliki kesinambungan naratif melalui perpindahan antarpanel, memberikan keleluasaan kepada pembaca dalam mengatur kecepatan membaca, menampilkan pola pembacaan semi terpadu, serta dipengaruhi oleh latar sosial dan budaya tertentu.

Berdasarkan paparan tersebut, ciri-ciri komik digital adalah ditandai oleh keberadaan panel yang saling terhubung, batas visual yang jelas, simbol ikonis, balon percakapan, garis ekspresif, teks pendukung, kesinambungan narasi antarpanel, pola pembacaan semi terpadu, serta keterkaitan dengan konteks sosial budaya. Keseluruhan unsur tersebut menjadikan komik digital efektif sebagai media penyampai pesan visual yang mudah dipahami oleh pembaca.

c. Kelebihan Komik Digital

Media komik digital memiliki sejumlah kelebihan yang mendukung pemanfaatannya sebagai sarana pembelajaran. Kelebihan tersebut berkaitan dengan aspek efisiensi penggunaan, penyajian materi, serta fleksibilitas dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.

Menurut Ernawati *et al.* (2020) sejumlah kelebihan komik digital meliputi:

- 1) Disajikan dalam format elektronik atau *e-book* sehingga memiliki daya tahan yang lebih baik dan tidak rentan mengalami kerusakan fisik sebagaimana media cetak.
- 2) Pembuatan komik digital lebih efisien dan ekonomis karena tidak memerlukan proses pencetakan, meskipun tetap memungkinkan untuk dicetak apabila dibutuhkan.
- 3) Media komik digital mempermudah guru dalam menyalurkan materi pembelajaran kepada siswa melalui perangkat digital.

Sementara itu, Syarah & Oktari (2025) mengemukakan bahwa kelebihan dari komik digital antara lain:

- 1) Menampilkan ilustrasi yang menarik dan bersifat permanen sehingga dapat digunakan berulang kali dalam berbagai aktivitas pembelajaran.
- 2) Menggunakan bahasa yang sederhana serta percakapan antarkarakter yang kontekstual dalam komik digital memudahkan siswa memahami materi pembelajaran.
- 3) Mampu meningkatkan motivasi belajar dan ketertarikan membaca, terutama bagi siswa yang cenderung kurang menyukai aktivitas membaca konvensional.

Kesimpulannya, media komik digital memiliki kelebihan dalam dalam aspek kepraktisan, efisiensi, fleksibilitas distribusi, serta daya tarik visual. Penggunaan bahasa yang sederhana dan dekat dengan pengalaman siswa turut mendukung kemudahan pemahaman materi,

sekaligus berkontribusi dalam meningkatkan motivasi belajar dan minat membaca.

d. Kekurangan Komik Digital

Menurut Apandini (2023), media komik digital juga memiliki beberapa kekurangan yaitu Kemudahan memahami alur cerita melalui ilustrasi dapat menyebabkan siswa menjadi terlalu bergantung pada elemen visual sehingga minat terhadap bacaan yang hanya berbentuk teks cenderung berkurang. Selain itu, penyajian materi dalam komik digital umumnya dilakukan secara singkat sehingga diperlukan pendalaman materi melalui aktivitas pembelajaran tambahan agar substansi yang belum tersampaikan dapat dipahami secara lebih menyeluruh.

Kesimpulannya, penggunaan media komik digital dapat menyebabkan siswa lebih bergantung pada gambar dalam memahami materi, sementara materi yang disajikan berupa teks memerlukan penjelasan tambahan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

e. Media Komik “SASIMBA”

Komik “SASIMBA” merupakan media pembelajaran digital yang dirancang dengan mengombinasikan unsur verbal dan ilustratif dalam bentuk kisah bergambar. Penamaan “SASIMBA” digunakan untuk menamai media ini yang diambil dari dua cerita rakyat daerah Magetan,

yaitu Candi Sadon dan Candi Simbatan, yang dijadikan sebagai konten utama dalam pengembangan media.

Pemilihan cerita rakyat tersebut didasarkan pada upaya mengenalkan nilai-nilai kearifan lokal kepada peserta didik sejak dini sekaligus menghadirkan materi pembelajaran yang lebih dekat dengan realitas sosial dan budaya di sekitar siswa. Kehadiran media komik digital dinilai mampu membangkitkan ketertarikan siswa terhadap aktivitas membaca karena disajikan melalui tampilan visual yang komunikatif, sederhana, serta mudah ditangkap maknanya, khususnya oleh siswa yang masih berada pada tahap awal penguasaan kemampuan membaca.

Media “SASIMBA” dikemas dalam bentuk *flipbook* digital yang dapat diakses *online* melalui link menggunakan perangkat elektronik seperti telepon genggam, tablet, maupun komputer. Selain itu, media ini juga dapat dimanfaatkan tanpa jaringan internet setelah pengguna mengunduh berkas dalam format PDF. Penyajian yang memadukan elemen ilustratif dan alur naratif memungkinkan siswa mengikuti jalannya cerita secara lebih sistematis dan mudah dipahami. Media komik “SASIMBA” dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang membantu siswa dalam memahami isi bacaan serta mengenalkan cerita rakyat lokal dalam konteks yang sesuai dengan lingkungan belajar siswa.

2. Metode *Guided Reading*

a. Hakikat Metode *Guided Reading*

Metode *guided reading* adalah metode pembelajaran yang membimbing dan membuat siswa terlibat aktif saat membaca (Hamzah *et al.*, 2019). Melalui metode *guided reading*, seluruh siswa dilibatkan secara menyeluruh dengan memanfaatkan bahan bacaan yang telah dipersiapkan oleh guru sebelum siswa mengerjakan soal (Tiring, 2021). Metode *guided reading* dapat membantu siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan membaca melalui penggunaan pedoman berupa pertanyaan yang berkaitan dengan isi bacaan, sehingga proses membaca menjadi lebih terarah dan pembelajaran terasa lebih menarik serta bermakna bagi siswa (Sugiri, 2024). Berdasarkan pemaparan tersebut,, metode *guided reading* adalah metode pembelajaran membaca yang memberikan bimbingan kepada siswa Berdasarkan pemaparan tersebut,, metode *guided reading* adalah metode pembelajaran membaca yang memberikan bimbingan kepada siswa dan mampu mendorong partisipasi aktif seluruh siswa, memperkuat keterlibatan selama proses membaca, serta membantu memahami isi bacaan secara lebih terarah.

b. Langkah-Langkah Metode *Guided Reading*

Metode *guided reading* merupakan salah satu metode pembelajaran membaca yang dilaksanakan melalui beberapa

tahapan yang sistematis yaitu tahap prabaca, tahap membaca, dan tahap pascabaca. Berikut langkah-langkah pada metode *Guided Reading* adalah sebagai berikut (Farwati *et al.*, 2021).

- 1) Tahap Prabaca (*pre-reading*)
 - a) Menentukan bahan bacaan.
 - b) Mengarahkan siswa membuat prediksi.
 - c) Mengaktifkan pengetahuan awal (skemata).
 - d) Menyusun papan informasi.
- 2) Tahap Membaca (*during-reading*)
 - a) Membaca secara perlahan atau liris atau di dalam hati.
 - b) Memeriksa dan menyusun ulang prediksi.
 - c) Melanjutkan membaca disertai aktivitas memprediksi ulang.
- 3) Tahap Pascabaca (*post-reading*)
 - a) Berdiskusi mengenai isi cerita dan membuat kosakata baru.
 - b) Membaca prediksi membaca.

Kesimpulan berdasarkan langkah tersebut, metode *guided reading* dilaksanakan melalui tiga tahapan utama, yaitu prabaca, membaca, dan pascabaca, yang saling berkaitan dalam membantu siswa memahami bacaan secara bertahap, mulai dari pengaktifan pengetahuan awal, proses membaca, hingga kegiatan refleksi, sehingga pembelajaran menjadi lebih terarah dan efektif.

c. Kelebihan Metode *Guided Reading*

Penerapan metode *guided reading* dalam pembelajaran membaca mempunyai kelebihan. Beberapa kelebihan metode ini antara lain membantu siswa memahami isi bacaan dengan lebih baik, membiasakan siswa untuk melakukan kegiatan membaca secara rutin, serta meningkatkan interaksi antara guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Wibowo, 2026 hlm 32). Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode *guided reading* berperan dalam meningkatkan pemahaman membaca siswa, menumbuhkan kebiasaan membaca yang positif, dan menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif melalui interaksi yang baik antara guru dan siswa.

d. Keterbatasan *Guided Reading*

Penerapan *guided reading* tidak terlepas dari berbagai keterbatasan. Ramsa & Rawian (2021) menyatakan bahwa, pelaksanaan *guided reading* dipengaruhi oleh jumlah siswa, kemampuan siswa beradaptasi dengan strategi yang diberikan guru, serta ketersediaan bahan bacaan yang sesuai. Perbedaan karakteristik siswa mengharuskan guru untuk menyesuaikan pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan siswa. Penerapan *guided reading* juga memerlukan kesiapan guru dalam mengelola pembelajaran dan memberikan bimbingan yang tepat kepada siswa. Kesimpulannya adalah penerapan *guided reading* memerlukan

penyesuaian kondisi dan kebutuhan siswa agar mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran.

3. Kemampuan Membaca

a. Hakikat Kemampuan Membaca

Kemampuan membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang penting bagi siswa. Membaca adalah suatu kegiatan dimana pembaca berusaha memahami informasi atau pesan yang terkandung. Kegiatan membaca ini tidak hanya berfungsi untuk memperoleh informasi, tetapi juga menjadi bekal penting bagi keberhasilan di masa depan serta pengembangan kemampuan membaca yang dapat memberi kontribusi pada kemajuan bangsa Muhaimin *et al.* (2023). Proses membaca dimulai dari pengenalan huruf, kata, frasa, hingga kalimat, sekaligus kemampuan mengaitkan bunyi dengan makna kata, sehingga pembaca mampu memahami pesan yang terkandung dalam tulisan (Udju *et al.*, 2022).

Kemampuan membaca melibatkan kapasitas untuk mengenali dan memahami kata-kata tertulis, yang memerlukan aktivitas fisik dan mental seperti gerakan mata, ketajaman penglihatan, ingatan, dan pemahaman (Nopiyanti *et al.*, 2025). Pada kegiatan ini yang dilakukan adalah membaca cerita rakyat. Kemampuan ini menjadi penting terutama saat membaca teks budaya, termasuk cerita rakyat, agar pesan moral dan nilai-nilai budaya dapat ditangkap dengan tepat. Cerita rakyat adalah bagian

dari sastra lisan yang diwariskan secara turun-temurun. Cerita rakyat mengandung budaya lokal dan dapat memperkenalkan suatu daerah (Amelia & Purwaningsih, 2021). Cerita rakyat ini berfungsi sebagai hiburan sekaligus sarana pendidikan dan pengenalan nilai-nilai budaya kepada generasi muda.

Kesimpulannya, kemampuan membaca merupakan kemampuan berbahasa yang penting dalam dunia pendidikan karena berperan dalam memahami informasi tertulis secara bertahap, mulai dari pengenalan huruf hingga pemahaman makna. Kemampuan ini melibatkan aspek fisik dan mental yang membantu siswa dalam menangkap pesan serta nilai yang terkandung dalam teks, termasuk pada bacaan cerita rakyat. Membaca menjadi kemampuan dasar yang mendukung pemahaman informasi sekaligus pelestarian nilai-nilai budaya.

b. Ciri-Ciri Cerita Rakyat

Menurut Saputra & Arselan (2025), cerita rakyat memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Disampaikan secara lisan dan diteruskan antar generasi.
- 2) Bersifat tradisional, mencerminkan kebiasaan dan nilai masyarakat setempat.
- 3) Memiliki pola atau struktur tertentu yang memudahkan untuk diingat dan diceritakan kembali.

- 4) Terkait dengan tradisi, kesenian, dan praktik budaya yang hidup di masyarakat.
- 5) Diturunkan secara turun-temurun, sehingga nilai dan pesan dalam cerita tetap terjaga.
- 6) Mengandung nilai moral dan kearifan lokal yang relevan dengan kehidupan sehari-hari masyarakat.

Dari paparan diatas, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri cerita rakyat muncul melalui adanya penyampaian secara lisan, sifat tradisional, pola atau struktur tertentu, kaitan dengan tradisi dan kesenian, pewarisan turun-temurun, serta nilai moral dan kearifan lokal yang tercermin dalam kisahnya.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

1. Berdasarkan penelitian Zuhari *et al.* (2018), mengemukakan bahwa pengaplikasian metode *guided reading* memperlihatkan daya guna yang signifikan dalam mengakselerasi kemampuan membaca pemahaman pada siswa kelas IV sekolah dasar. Implementasi metode tersebut diterapkan melalui tahapan prabaca, saat membaca, dan pascabaca, sehingga pendidik dapat melaksanakan pendampingan instruksional secara intensif sesuai taraf kompetensi yang dimiliki masing masing siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata dan ketuntasan belajar, yang membuktikan bahwa metode ini membantu siswa memahami isi teks secara komprehensif.

2. Penelitian Urva *et al.* (2025) pada materi dongeng kelas II mengungkapkan bahwa media komik digital berbasis model ADDIE valid, praktis, dan efektif meningkatkan keterampilan membaca siswa. Validitas, kepraktisan, dan perbedaan signifikan sebelum dan sesudah penggunaan menjadikan media ini relevan sebagai rujukan pengembangan pembelajaran di sekolah dasar.
3. Penelitian Khairunnisa (2025) menunjukkan bahwa, media komik digital layak digunakan sebagai bahan bacaan untuk meningkatkan pemahaman membaca siswa kelas 3. Media ini sangat valid menurut penilaian ahli dan praktisi, serta efektif meningkatkan daya ingat siswa melalui pembelajaran yang menyenangkan dan imajinatif.
4. Penelitian Assaidah *et al.* (2023) menunjukkan bahwa, media komik digital yang dikembangkan menggunakan model ADDIE dinyatakan sangat valid dengan nilai rata-rata 97,5%. Uji coba pada siswa kelas V menunjukkan media ini efektif membantu kemampuan membaca dan memahami bacaan.

C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa fase A, khususnya dalam kegiatan membaca cerita rakyat, masih menghadapi beberapa kendala. Berdasarkan hasil observasi, masih terdapat siswa yang belum lancar membaca serta mengalami kesulitan dalam mengikuti isi bacaan. Hal ini disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang masih didominasi

buku teks, pemanfaatan media digital masih terbatas sehingga pembelajaran kurang menarik dan kurang melibatkan siswa secara aktif.

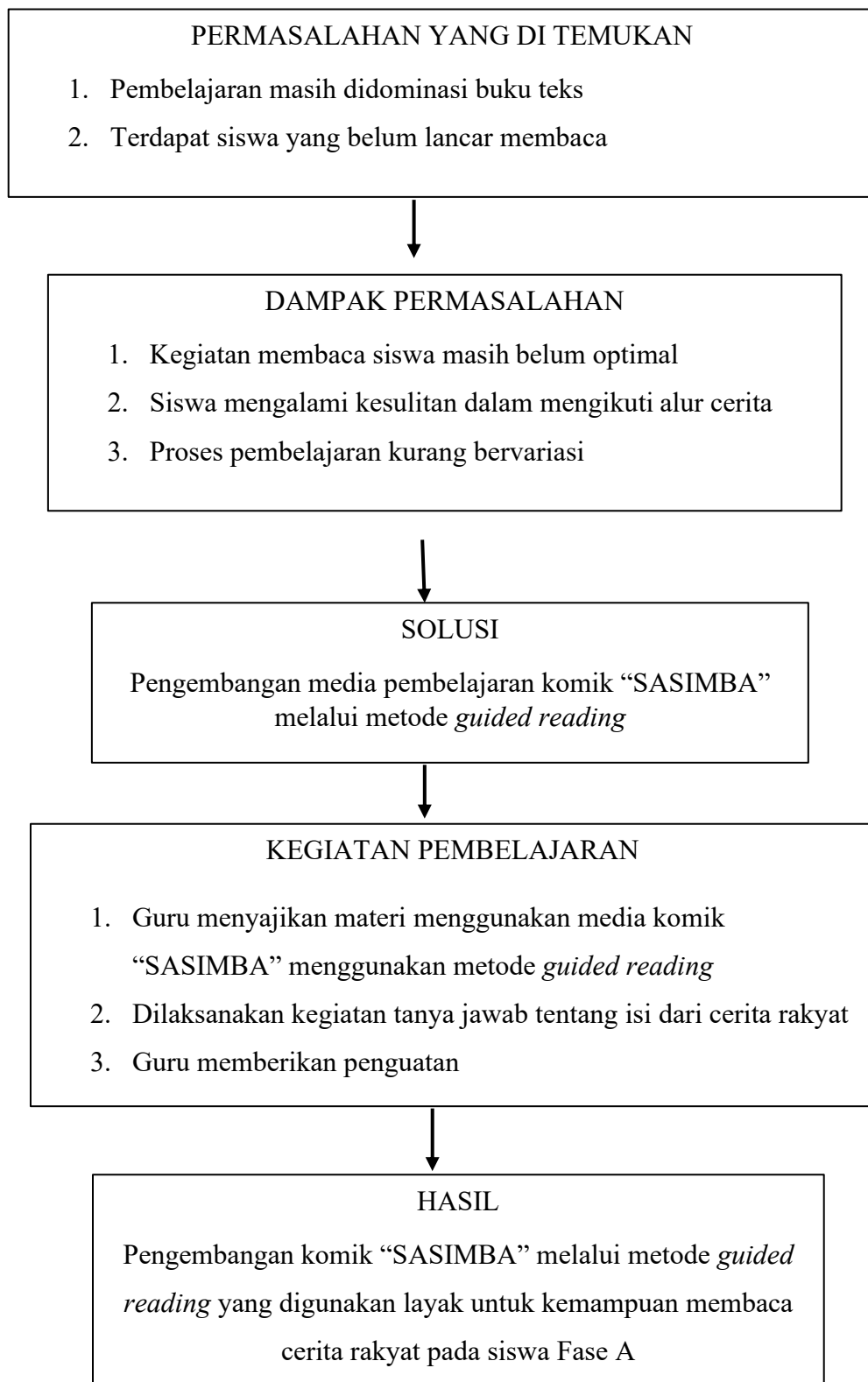
Kondisi tersebut menunjukkan perlunya perbaikan dalam proses pembelajaran, terutama melalui penerapan metode pembelajaran yang lebih terarah. Metode *guided reading* digunakan dalam pembelajaran membaca karena memberikan bimbingan kepada siswa melalui arahan dan pertanyaan-pertanyaan yang membantu siswa mengikuti bacaan secara bertahap dan lebih terstruktur.

Pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa fase A, khususnya yang berkaitan dengan aktivitas membaca pada materi cerita rakyat, masih memperlihatkan berbagai hambatan yang memerlukan perhatian lebih lanjut. Berdasarkan temuan observasi, masih dijumpai sejumlah siswa yang belum memiliki kelancaran membaca secara optimal serta mengalami kesulitan dalam mengikuti alur informasi yang termuat dalam bacaan. Situasi tersebut dipengaruhi oleh dominannya penggunaan buku teks sebagai sumber belajar utama, sementara pemanfaatan media digital dalam pembelajaran masih relatif terbatas. Suasana pembelajaran menjadi kurang menarik, serta belum sepenuhnya mampu mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses belajar berlangsung.

Realitas tersebut mengindikasikan adanya kebutuhan untuk melakukan perbaikan terhadap pelaksanaan pembelajaran, terutama melalui penerapan pendekatan yang lebih sistematis dan mampu mengarahkan aktivitas membaca secara bertahap. Dalam konteks ini, metode *guided reading*

dipilih sebagai metode pembelajaran membaca karena memberikan pendampingan yang berkesinambungan kepada siswa melalui arahan, tuntunan, serta rangkaian pertanyaan yang dirancang untuk membantu siswa menelusuri isi bacaan secara progresif, terstruktur, dan terfokus.

Implementasi metode *guided reading* yang dipadukan dengan media komik “SASIMBA” diharapkan mampu mempermudah siswa dalam memahami isi cerita dengan cara yang lebih menarik. Kombinasi antara bimbingan guru melalui *guided reading* dan media visual yang interaktif diharapkan dapat membantu kemampuan membaca siswa fase A dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Gambaran kerangka berpikir disajikan pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir yang telah dipaparkan, hipotesis penelitian ini adalah “Media komik “SASIMBA” yang dikembangkan melalui metode *guided reading* layak dan praktis digunakan untuk kemampuan membaca cerita rakyat siswa kelas Fase A.”