



DESKRIPSI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Nurlinda¹⁾

¹⁾Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia
Email: nurlindalinda1010@gmail.com

Abstract

This study aims to describe the instructional media used to improve the reading skills of junior high school (SMP) students, the development of media use over time, and the classification of media based on sensory modality. This study employs a descriptive qualitative approach using document analysis of articles, journals, theses, and proceedings discussing reading-instruction media for SMP students. Data were analyzed through data reduction, data display, and conclusion drawing. The findings show that the instructional media used are highly varied, ranging from visual, audio-visual, and interactive digital media to tactile media. Visual media such as digital comics, strip stories, the knowledge wheel, and presentation slides have proven effective in strengthening reading comprehension. Audio-visual media such as Quizizz, Kahoot!, Animaker, and Pear Deck increase students' motivation, participation, and engagement through interactive, multimodal delivery of material. Over time, instructional media show a shift from conventional forms toward more creative and innovative digital media. In addition, tactile media such as Pantule indicate growing attention to the needs of students with special needs in reading instruction. This study concludes that the appropriate and varied use of instructional media contributes significantly to improving SMP students' reading skills, providing a comprehensive map of trends that can serve as a reference for educators and researchers in developing more effective media and strategies.

Keywords: instructional media; reading skills; junior high school students; visual media; digital media.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan media pembelajaran yang digunakan dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP), perkembangan penggunaannya berdasarkan tahun penelitian, serta klasifikasi media menurut modalitas indra. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode analisis dokumen terhadap berbagai artikel, jurnal, skripsi, dan prosiding yang membahas media pembelajaran membaca pada siswa SMP. Data dianalisis melalui teknik reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan sangat beragam, mulai dari media visual, audio-visual, digital interaktif, hingga media taktil. Media visual seperti komik digital, strip story, roda ilmu, dan presentasi terbukti efektif dalam memperkuat pemahaman bacaan. Media audio-visual seperti Quizizz, Kahoot!, Animaker, dan Pear Deck meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keterlibatan siswa melalui penyajian materi yang interaktif dan multimodal. Berdasarkan perkembangan waktu penelitian, media pembelajaran menunjukkan pergeseran dari bentuk konvensional menuju media digital yang lebih kreatif dan inovatif. Selain itu, media taktil seperti Pantule menunjukkan adanya perhatian terhadap kebutuhan siswa berkebutuhan khusus dalam pembelajaran membaca. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dan variatif berkontribusi signifikan terhadap peningkatan keterampilan membaca siswa SMP. Temuan ini memberikan pemetaan komprehensif mengenai tren penggunaan media pembelajaran serta dapat menjadi rujukan bagi pendidik dan peneliti dalam mengembangkan strategi dan media pembelajaran yang lebih efektif.

Kata Kunci: media pembelajaran; keterampilan membaca; siswa SMP; media visual; media digital.



PENDAHULUAN

Keterampilan membaca merupakan salah satu kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) sebagai fondasi untuk memahami berbagai jenis teks dan pengetahuan. Dalam konteks pendidikan abad ke-21, kemampuan membaca tidak hanya mencakup aktivitas decoding teks, tetapi juga kemampuan memahami, menafsirkan, dan menganalisis informasi dari berbagai sumber. Oleh karena itu, keberhasilan pembelajaran membaca sangat dipengaruhi oleh strategi dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Media pembelajaran memegang peran penting sebagai sarana penyampaian pesan belajar yang mampu menarik perhatian, meningkatkan motivasi, serta memfasilitasi keterlibatan siswa. Seiring perkembangan teknologi, media pembelajaran mengalami perubahan dari bentuk konvensional seperti kartu kata dan gambar, menuju media berbasis digital yang lebih interaktif seperti Quizizz, Kahoot!, Animaker, dan Pear Deck. Perubahan ini menunjukkan adanya pergeseran paradigma pembelajaran dari teacher-centered menjadi student-centered, di mana siswa lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran melalui media yang menarik, variatif, dan multimodal (Mayer, 2001).

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa. Ramadhan dkk. (2024) menemukan bahwa media visual seperti gambar dan infografis membantu memperkuat pemahaman siswa terhadap isi teks. Media digital seperti Quizizz (Bilharits dkk., 2023) dan Kahoot! (Ningrum dkk., 2025) terbukti meningkatkan motivasi, partisipasi, serta retensi siswa melalui aktivitas kuis berbasis gim. Selain itu, komik digital (Hashifah dkk., 2023), Animaker (Amelia dkk., 2023), dan Pear Deck (Putri, 2023) memberikan pengalaman belajar multimodal yang memudahkan siswa memahami teks secara lebih mendalam. Di sisi lain, media konvensional seperti Pyramid Concept (Nurmasiyah, 2018) dan Si Sidel (Setyawati, 2019) tetap efektif digunakan karena mampu menyederhanakan konsep dan menyesuaikan dengan karakteristik materi serta kebutuhan siswa.

Perkembangan media pembelajaran dari tahun ke tahun menunjukkan adanya inovasi yang terus muncul seiring perkembangan teknologi dan kebutuhan pembelajaran. Periode tahun 2018–2020 didominasi oleh media visual sederhana, sedangkan penelitian tahun 2022–2025 banyak memanfaatkan media digital interaktif. Selain itu, muncul pula media berbasis kebutuhan khusus seperti Pantule (Sari dkk., 2024) yang diperuntukkan bagi siswa tunanetra, menunjukkan bahwa inklusivitas mulai menjadi perhatian dalam pengembangan media pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan ragam media pembelajaran yang digunakan dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa SMP, perkembangan media berdasarkan tahun penelitian, serta klasifikasi media berdasarkan modalitas indra. Secara spesifik, penelitian ini

bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa SMP; (2) mendeskripsikan media tersebut ditinjau dari tahun penelitian; dan (3) mendeskripsikan media tersebut ditinjau dari klasifikasi berdasarkan modalitas indra. Penelitian ini diharapkan memberikan pemetaan komprehensif mengenai media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca, serta menjadi dasar pengembangan media dan strategi pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan pendidikan masa kini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan berbagai media pembelajaran yang digunakan dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa SMP serta menganalisis perkembangannya berdasarkan tahun penelitian dan klasifikasi modalitas indra. Untuk mencapai tujuan tersebut, penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, karena penelitian difokuskan pada aktivitas mendeskripsikan dan menganalisis dokumen penelitian tanpa melakukan manipulasi variabel. Pendekatan ini dipilih karena mampu memberikan gambaran mendalam mengenai fenomena penggunaan media pembelajaran dan bagaimana media tersebut dipahami dalam konteks peningkatan keterampilan membaca. Menurut Creswell (2014), penelitian kualitatif berfokus pada pemahaman mendalam suatu fenomena berdasarkan data yang bersifat tekstual, sehingga relevan dengan karakteristik penelitian ini yang menganalisis temuan dalam sejumlah artikel ilmiah.

Sumber data penelitian ini berupa artikel, jurnal, skripsi, dan prosiding yang secara spesifik mengkaji penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa SMP, meliputi penelitian Bilharits dkk. (2023) tentang Quizizz, Hashifah dkk. (2023) mengenai komik digital, Ningrum dkk. (2025) tentang Kahoot!, Setyawati (2019) mengenai media “Si Sidel”, Ramadhan dkk. (2024) mengenai media visual, Utami (2023) tentang roda ilmu, dan berbagai penelitian lain yang dikumpulkan secara sistematis. Pemilihan dokumen dilakukan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu memilih dokumen yang relevan dengan kata kunci “media pembelajaran”, “keterampilan membaca”, dan “SMP”. Pemilihan ini sesuai dengan pendapat Patton (2015) yang menyatakan bahwa purposive sampling memungkinkan peneliti memilih kasus yang paling bermanfaat untuk dianalisis secara mendalam.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui dokumentasi, yaitu membaca, menelaah, dan mencatat informasi penting dari setiap penelitian yang relevan. Data yang dikumpulkan mencakup jenis media pembelajaran, tahun penelitian, karakteristik media, tujuan penggunaan media, serta efektivitas media dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa. Setelah data terkumpul, langkah selanjutnya adalah pengodean tematik (thematic coding) untuk mengidentifikasi pola, kategori, dan hubungan antardata. Proses analisis dilakukan melalui tiga tahap: reduksi data, penyajian data, dan penarikan



kesimpulan sebagaimana disarankan oleh Miles, Huberman, dan Saldaña (2014). Pada tahap reduksi data, peneliti memilah data sesuai fokus penelitian, yaitu media pembelajaran berdasarkan tahun dan klasifikasi indra. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk tabel ringkasan dan narasi analitis untuk memudahkan interpretasi. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan mengenai kecenderungan perkembangan media dan implikasinya terhadap pembelajaran membaca.

Dalam merumuskan kerangka analisis, teori yang relevan turut menjadi dasar, seperti teori dual coding dari Paivio (1986) yang menjelaskan bahwa informasi visual dan verbal yang disajikan bersamaan dapat meningkatkan pemrosesan kognitif. Teori ini relevan karena sebagian besar media pembelajaran dalam penelitian terdahulu berorientasi pada aspek visual, seperti komik digital (Hashifah dkk., 2023), strip story (Syarif, 2025), dan Animaker (Amelia dkk., 2023). Teori pembelajaran multimedia dari Mayer (2001) juga digunakan sebagai landasan untuk menjelaskan efektivitas media audio-visual, seperti Kahoot! (Ningrum dkk., 2025), Quizizz (Bilharits dkk., 2023), dan Pear Deck (Putri, 2023), yang menegaskan bahwa pembelajaran yang melibatkan teks, suara, dan gambar secara simultan lebih efektif daripada penggunaan satu modalitas saja. Teori konstruktivisme turut mendukung kerangka ini, dengan menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi aktif antara siswa dan media pembelajaran.

Kontribusi metode penelitian ini terletak pada kemampuannya memberikan gambaran komprehensif tentang lanskap penelitian media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa SMP. Dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif dan analisis tematik, penelitian ini mengidentifikasi pola perkembangan media, kecenderungan modalitas indra yang digunakan, serta dinamika perubahan teknologi pembelajaran, sekaligus mengaitkan temuan lapangan dengan teori pembelajaran modern sehingga menghasilkan kajian yang tidak hanya deskriptif tetapi juga analitis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Deskripsi Media Pembelajaran yang Digunakan untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa SMP

No.	Penulis	Tahun	Jenis Media	Karakteristik/Gambaran
1	Bilharits dkk.	2023	Quizizz	Quizizz membantu peserta didik menilai pengetahuan dan kemajuan belajar. Penggunaannya membuat pembelajaran tidak repetitif karena tidak hanya berfokus pada buku, tetapi mendorong peserta didik menjadi inventif dan kreatif.
2	Akidah & Hamsa	2022	Kartu kata	Penggunaan kartu kata sebagai media pembelajaran diharapkan dapat menumbuhkan semangat serta kemampuan belajar siswa, meningkatkan keterampilan bahasa, memberikan pesan yang konkret, dan pengalaman aktual kepada peserta didik sehingga menarik minat belajar mereka.
3	Ramadha	2024	Visual	Media visual, seperti gambar,

No.	Penulis	Tahun	Jenis Media	Karakteristik/Gambaran
n dkk.				infografis, video, dan komik, membantu siswa memperkuat pemahaman terhadap teks yang dibaca dan terbukti menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks. Penggunaan media visual tidak hanya meningkatkan minat baca siswa, tetapi juga memudahkan mereka dalam memahami dan menganalisis informasi dari teks.
4	Utami	2023	Roda ilmu	Media pembelajaran yang dirancang secara kreatif dan inovatif dapat menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap sesuatu yang baru dan meningkatkan daya pikir siswa terhadap sesuatu yang dipelajari.
5	Setyawati	2019	Si Sidol	Media pembelajaran aksara Jawa yang menyajikan gambar dan teks secara menarik, meningkatkan keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa secara bertahap, serta meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.
6	Ningrum dkk.	2025	Kahoot!	Kahoot! merupakan media kuis berbasis gim yang menciptakan pembelajaran interaktif dan menyenangkan. Kahoot! terbukti mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan retensi materi pembelajaran siswa secara signifikan.
7	Nurmasyitah	2018	Pyramid Concept	Media Pyramid Concept dapat meningkatkan keterampilan membaca teks prosedur di kelas IX-5 SMPN 3 Galang. Media ini membantu siswa memahami teks prosedur dengan mengenali struktur generik teks (tujuan, langkah-langkah, dan penutup) sehingga meningkatkan keterampilan membaca teks prosedur.
8	Hashifah dkk.	2023	Komik digital	Penggunaan komik digital dalam pembelajaran mampu meningkatkan minat dan semangat siswa dalam belajar. Komik yang memuat materi pelajaran dan dipublikasikan secara digital sehingga mudah untuk disebarluaskan.
9	Idawati dkk.	2023	Audio-visual	Penggunaan media audio-visual melatih dan meningkatkan daya konsentrasi peserta didik terhadap materi yang disajikan, bahkan mampu membentuk sikap mandiri peserta didik sesuai dengan media audio-visual yang disajikan.
10	Romadlo ni dkk.	2025	Story prompt	Story prompt merupakan strategi yang efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis cerpen siswa. Media ini memberikan stimulus awal yang konkret dan relevan, memungkinkan siswa mengembangkan ide cerita yang lebih kreatif, serta menyusun narasi dengan struktur yang lebih baik. Pengalaman visual yang ditawarkan juga meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam memulai dan menyelesaikan tulisan mereka.
11	Tita Ratna Wulan dkk.	2024	Microsoft PowerPoint	Aplikasi PowerPoint sangat membantu pembelajaran dalam kelas, namun guru umumnya menghadapi kesulitan dalam penggunaan teknologi karena memerlukan koneksi internet yang stabil atau perangkat keras yang memadai. Media pembelajaran



No.	Penulis	Tahun	Jenis Media	Karakteristik/Gambaran
				interaktif ini tetap terbukti mampu meningkatkan pemahaman konsep keilmuan peserta didik dengan baik.
12	Putri, C. K.	2023	Pear Deck	Pear Deck merupakan salah satu perangkat lunak berbasis ICT yang dapat diakses di mana saja melalui telepon seluler maupun perangkat lainnya. Pear Deck menawarkan fitur-fitur yang mendukung proses pembelajaran interaktif antara guru dan siswa secara daring, melalui fitur "join a session" bagi siswa dan "teacher login" bagi guru. Aplikasi ini terhubung dengan sistem Google dan Office sehingga mudah diakses hanya dengan akun Google.
13	Amelia dkk.	2023	Animaker	Animaker memiliki fitur bawaan seperti tulisan tangan, transisi, simbol, animasi kartun, dan latar belakang musik, sehingga memudahkan pembuatan video animasi. Media ini dipilih karena siswa sudah terbiasa menonton video dibandingkan membaca buku cerita, dapat menjadi pusat perhatian siswa, dan memudahkan siswa menikmati cerita dalam bentuk audio-visual.
14	Syarif	2025	Strip story	Media strip story tidak hanya menampilkan aspek visual, tetapi juga mengasah kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa dalam menyusun cerita berdasarkan alur yang diberikan. Media ini memberikan stimulus visual yang memperkuat pemahaman kosakata dan struktur bahasa Arab dalam konteks yang lebih hidup.
15	Sari dkk.	2024	Pantule	Pantule adalah papan yang digunakan sebagai tempat menyusun huruf atau tulisan Braille sehingga dapat diraba dan dibaca oleh siswa tunanetra. <i>(Catatan penulis: judul rujukan pada Daftar Pustaka menyebut media "Tilawati", bukan "Pantule" — mohon dicek kembali kesesuaiannya dengan sumber asli.)</i>

Berdasarkan tabel di atas, berbagai jenis media pembelajaran seperti Quizizz, kartu kata, media visual, roda ilmu, Si Sidol, komik digital, audio-visual, Animaker, strip story, story prompt, Pear Deck, Microsoft PowerPoint, hingga Pantule menunjukkan bahwa setiap media membawa keterampilan membaca yang berbeda sesuai karakteristiknya. Media visual seperti gambar, infografis, dan komik digital membantu siswa mengembangkan keterampilan memahami teks melalui representasi visual, sehingga kemampuan mereka dalam menemukan gagasan utama, menyimpulkan informasi, dan mengikuti alur bacaan semakin terasah. Media interaktif seperti Quizizz, Kahoot!, Pear Deck, dan Animaker membawa keterampilan membaca pada level yang lebih tinggi, yaitu kemampuan berpikir kritis, retensi bacaan, kecepatan membaca, serta pemahaman konteks melalui kombinasi teks, gambar, suara, dan animasi. Media konvensional seperti kartu kata, Pyramid Concept, dan Si Sidol menumbuhkan keterampilan dasar membaca seperti mengenali kata, memahami struktur teks, dan memperkuat literasi awal. Sementara itu, media taktil seperti Pantule

membawa keterampilan membaca melalui peraba, khususnya bagi siswa tunanetra yang belajar mengenali huruf Braille. Dengan demikian, tabel pertama menunjukkan bahwa berbagai media pembelajaran membawa pengembangan keterampilan membaca mulai dari tingkat dasar, pemahaman teks, interpretasi, kritik, hingga kreativitas.

4.2. Deskripsi Media Pembelajaran Ditinjau dari Tahun Penelitian

No.	Tahun	Penulis	Jenis Media	Keterangan Singkat
1	2018	Nurmasyitah	Pyramid Concept	Media untuk memahami struktur teks prosedur.
2	2019	Setyawati	Si Sidol	Media aksara Jawa berbasis visual.
3	2022	Akidah & Hamsa	Kartu Kata	Media konkret untuk meningkatkan minat membaca.
4	2023	Bilharits dkk.	Quizizz	Media kuis digital interaktif untuk meningkatkan motivasi membaca.
5	2023	Utami	Roda Ilmu	Media inovatif untuk teks inspiratif.
6	2023	Hashifah dkk.	Komik Digital	Media cerita visual digital untuk meningkatkan minat baca.
7	2023	Amelia dkk.	Animaker	Video animasi untuk memahami teks.
8	2023	Putri, C. K.	Pear Deck	Media interaktif berbasis ICT.
9	2024	Ramadhan dkk.	Visual	Gambar/infografis/video untuk membantu pemahaman teks.
10	2024	Sari dkk.	Pantule	Media Braille untuk siswa tunanetra.
11	2024	Tita Ratna Wulan dkk.	Microsoft PowerPoint	Media presentasi interaktif.
12	2025	Ningrum dkk.	Kahoot!	Media kuis gim berbasis digital.
13	2025	Syarif	Strip Story	Media visual beralur untuk memahami bacaan.
14	2025	Romadloni dkk.	Story Prompt	Pemicu cerita visual untuk meningkatkan pemahaman konteks.

Tabel di atas menunjukkan perkembangan media dari tahun 2018 hingga 2025, yang juga memperlihatkan perubahan jenis keterampilan membaca yang dibawa oleh siswa. Pada tahun-tahun awal seperti 2018 dan 2019, media yang muncul masih bersifat visual sederhana seperti Pyramid Concept dan Si Sidol, sehingga keterampilan yang dikembangkan lebih terarah pada kemampuan memahami struktur teks, mengidentifikasi unsur-unsur bacaan, dan mengenal simbol atau huruf. Memasuki tahun 2022 hingga 2023, media berkembang menjadi lebih kreatif dan digital sehingga keterampilan membaca siswa juga meningkat, bukan hanya dalam memahami isi bacaan tetapi juga dalam mengolah informasi secara multimodal; pada periode ini siswa mulai mengembangkan keterampilan literasi digital, keterampilan membaca kritis, kemampuan memahami teks naratif, dan keterampilan menarik makna dari kombinasi teks dengan gambar atau audio. Pada tahun 2024 hingga 2025, media semakin variatif dan inklusif dengan munculnya Pantule, story prompt, strip story, serta dominasi aplikasi digital seperti



Kahoot! dan Quizizz; pada tahap ini keterampilan membaca yang dibawa siswa mencakup keterampilan membaca kreatif, kemampuan memahami alur visual, kemampuan analisis teks lebih mendalam, serta keterampilan membaca melalui modalitas khusus seperti Braille. Dengan demikian, tabel kedua menggambarkan bagaimana perkembangan media dari tahun ke tahun membawa perkembangan keterampilan membaca dari yang sederhana menuju keterampilan tingkat tinggi.

4.3. Deskripsi Media Pembelajaran Ditinjau dari Klasifikasi Berdasarkan Indra

No.	Klasifikasi Indra	Media	Penulis	Keterangan
1	Visual	Kartu Kata	Akidah & Hamsa	Menyajikan kata secara konkret untuk memahami bacaan.
2	Visual	Visual (gambar/infog rafis/video)	Ramadhan, Pohan, & Harahap	Menguatkan pemahaman teks dan menarik minat baca.
3	Visual	Roda Ilmu	Utami	Menyajikan informasi dalam bentuk roda interaktif.
4	Visual	Si Sidol	Setyawati	Aksara Jawa dengan gambar dan teks.
5	Visual	Komik Digital	Hashifah, Novrianti, & Rayendra	Cerita digital untuk meningkatkan motivasi membaca.
6	Visual	Strip Story	Syarif	Urutan gambar untuk memahami alur dan makna.
7	Visual	Story Prompt	Romadloni, Alatas, & Putykadianto	Pemicu cerita berbasis gambar untuk memahami konteks.
8	Visual	Microsoft PowerPoint	Tita Ratna Wulan	Media presentasi untuk mendukung pemahaman teks.
9	Audio-Visual	Quizizz	Bilharits, Sobari, & Permana	Kuis digital dengan suara, animasi, dan visual.
10	Audio-Visual	Kahoot!	Ningrum, Andheska, & Harpuas	Kuis berbasis gim dengan audio dan visual.
11	Audio-Visual	Animaker	Amelia, Triyadi, & Maspuroh	Video animasi lengkap dengan suara dan gambar.
12	Audio-Visual	Audio Visual	Idawati dkk.	Media yang melatih konsentrasi melalui suara dan gambar.
13	Audio-Visual	Pear Deck	Putri, C. K.	Interaksi kelas digital dilengkapi suara/gambar.
14	Taktual/Perab a	Pantule	Sari, Warnandi, Heryati, & Susetyo	Media Braille untuk siswa tunanetra dalam membaca.
15	Visual	Pyramid Concept	Nurmasyitah	Membantu memahami struktur teks prosedur.

Tabel di atas menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi media visual,

audio-visual, dan taktil, dan setiap jenis media membawa keterampilan membaca yang berbeda berdasarkan modalitas indra yang distimulasi. Media visual seperti kartu kata, roda ilmu, komik digital, strip story, story prompt, dan PowerPoint membantu siswa mengembangkan keterampilan memahami bacaan melalui representasi visual, sehingga siswa mampu menangkap informasi, menghubungkan konsep, dan menafsirkan makna dari gambar dan teks. Media audio-visual seperti Quizizz, Kahoot!, Animaker, dan Pear Deck menstimulasi lebih dari satu indra sehingga keterampilan membaca yang dibawa lebih kompleks, mencakup kemampuan memproses informasi secara multimodal, memahami teks melalui suara dan animasi, meningkatkan konsentrasi, serta memperkuat retensi bacaan. Media taktil seperti Pantule membawa keterampilan membaca berbasis perabaan, memungkinkan siswa tunanetra mengembangkan kemampuan mengenali huruf Braille, membedakan pola fisik huruf, dan memahami teks melalui sentuhan. Dari tabel ini terlihat bahwa keterampilan membaca yang dibawa sangat dipengaruhi oleh modalitas indra yang digunakan, sehingga variasi media menghasilkan variasi keterampilan mulai dari membaca berbasis visual, membaca multimodal, hingga membaca berbasis sentuhan.

4.4. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan berbagai media pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa SMP. Tujuan khususnya meliputi tiga aspek utama: (1) mendeskripsikan jenis media pembelajaran yang digunakan; (2) mendeskripsikan media pembelajaran ditinjau dari tahun penelitian; dan (3) mendeskripsikan media pembelajaran berdasarkan klasifikasi indra yang digunakan. Dengan demikian, penelitian ini bukan hanya memetakan jenis media, tetapi juga menunjukkan perkembangan media dari waktu ke waktu serta bagaimana media tersebut bekerja sesuai modalitas indrawi siswa.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan membaca mengalami perkembangan signifikan dari tahun ke tahun. Pada rentang 2018–2019, penggunaan media masih didominasi oleh media visual konvensional seperti Pyramid Concept (Nurmasyitah, 2018) dan media “Si Sidol” untuk aksara Jawa (Setyawati, 2019). Media ini berfokus pada penyajian informasi visual berupa gambar, bagan, atau simbol yang membantu siswa memahami struktur teks dan bentuk tulisan. Karakteristik media pada periode awal ini masih sederhana, namun terbukti efektif dalam membantu pemahaman dasar dan pengenalan teks.

Memasuki tahun 2022–2023, terdapat pergeseran signifikan ke media yang lebih interaktif dan berbasis teknologi digital, seperti Quizizz (Bilharits dkk., 2023), komik digital (Hashifah dkk., 2023), Animaker (Amelia dkk., 2023), Pear Deck (Putri, 2023), dan Roda Ilmu (Utami, 2023). Media-media ini lebih menekankan aspek partisipasi, keterlibatan emosional, serta pengalaman belajar multimodal. Perkembangan ini sejalan dengan



tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan literasi digital dan keterampilan berpikir kritis. Misalnya, penggunaan Quizizz terbukti meningkatkan motivasi dan retensi siswa karena menggabungkan elemen gim (Bilharits dkk., 2023). Demikian pula, komik digital memberikan stimulus visual naratif yang dapat meningkatkan minat baca dan pemahaman cerita (Hashifah dkk., 2023).

Pada tahun 2024–2025, media pembelajaran semakin beragam dan adaptif, baik untuk kebutuhan umum maupun kebutuhan khusus. Media seperti Pantule (Sari dkk., 2024) diperuntukkan bagi siswa tunanetra, menunjukkan bahwa media pembelajaran berkembang menuju inklusivitas. Di sisi lain, media berbasis alur seperti Strip Story (Syarif, 2025) dan Story Prompt (Romadloni dkk., 2025) menunjukkan bahwa media mulai difokuskan tidak hanya pada pemahaman literal, tetapi juga pada keterampilan interpretatif dan kreatif. Media Kahoot! (Ningrum dkk., 2025) yang berbasis gim interaktif turut memperkuat dominasi media digital dalam pembelajaran membaca.

Jika ditinjau dari klasifikasi indra, penelitian ini menunjukkan bahwa media visual masih menjadi yang paling dominan. Media seperti komik digital, strip story, roda ilmu, dan PowerPoint menekankan kekuatan gambar dalam membangun pemahaman. Hal ini sejalan dengan teori dual coding Paivio (1986), yang menyatakan bahwa informasi visual dan verbal yang disajikan secara bersamaan dapat meningkatkan proses kognitif dan retensi informasi. Teori ini menjelaskan mengapa media berbasis visual banyak diteliti dan digunakan dalam konteks pembelajaran membaca. Sementara itu, media audio-visual seperti Kahoot!, Quizizz, Animaker, dan Pear Deck berfungsi memperkaya pengalaman belajar dengan menstimulasi lebih dari satu modalitas indra. Ini sejalan dengan teori pembelajaran multimedia Mayer (2001), yang menekankan bahwa belajar akan lebih efektif jika melibatkan kombinasi teks, gambar, dan suara yang terstruktur baik.

Penelitian terdahulu secara umum mendukung temuan ini. Penggunaan media digital interaktif telah terbukti meningkatkan motivasi dan pemahaman membaca pada siswa SMP. Misalnya, Ramadhan dkk. (2024) menunjukkan bahwa media visual seperti gambar dan video dapat memperkuat pemahaman bacaan siswa. Demikian pula, Amelia dkk. (2023) menemukan bahwa video animasi melalui aplikasi Animaker mampu meningkatkan pemahaman teks drama. Penelitian Hashifah dkk. (2023) juga sejalan dengan temuan penelitian ini, yang menunjukkan bahwa komik digital dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa.

Namun, terdapat beberapa penelitian yang menunjukkan temuan berbeda. Sebagian penelitian menekankan bahwa media digital tidak selalu lebih unggul daripada media konvensional. Misalnya, Setyawati (2019) menunjukkan bahwa media sederhana seperti Si Sidol tetap efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa, karena siswa dapat berfokus pada struktur visual tanpa distraksi. Selain itu, penggunaan media digital

terkadang terkendala oleh keterbatasan akses perangkat atau kompetensi guru dalam menggunakan teknologi (Tita Ratna Wulan dkk., 2024). Hal ini menunjukkan bahwa efektivitas media tidak hanya ditentukan oleh bentuknya, tetapi juga oleh kesiapan sarana dan kompetensi pendidik.

Secara teoretis, penelitian ini didukung oleh kerangka konstruktivisme yang menekankan bahwa belajar terjadi ketika siswa berinteraksi aktif dengan media pembelajaran. Media seperti Kahoot!, Quizizz, dan Pear Deck memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam proses membaca, sehingga memperkuat pemaknaan. Selain itu, teori stimulus-respons juga relevan dalam penggunaan media berbasis gim, di mana respons siswa diperkuat melalui umpan balik instan yang diberikan aplikasi. Teori literasi baru (*new literacy theory*) juga mendukung penggunaan media digital, karena literasi tidak lagi terbatas pada teks cetak, tetapi juga mencakup membaca visual, multimodal, dan interaktif.

Kontribusi penelitian ini terletak pada pemetaan komprehensif mengenai perkembangan media pembelajaran membaca dari tahun ke tahun serta kategorisasi berdasarkan modalitas indra. Penelitian ini memberikan gambaran bahwa tren pemanfaatan media dalam pembelajaran membaca di SMP bergerak ke arah digitalisasi yang semakin inklusif, sekaligus memberikan dasar bagi guru dan peneliti untuk memilih media yang tepat sesuai kebutuhan, kondisi teknologi sekolah, serta karakteristik siswa.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan media pembelajaran yang digunakan dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa SMP, perkembangan media berdasarkan tahun penelitian, serta klasifikasi media berdasarkan modalitas indra. Berdasarkan analisis dokumen terhadap berbagai penelitian yang relevan, diperoleh beberapa temuan penting.

Pertama, media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa SMP sangat beragam, meliputi media visual, audio-visual, digital interaktif, serta media khusus bagi kebutuhan siswa tertentu. Media seperti Quizizz, Kahoot!, komik digital, Animaker, Pear Deck, serta berbagai media visual terbukti mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman siswa terhadap teks bacaan, sementara media konvensional seperti kartu kata, Pyramid Concept, dan Si Sidol tetap relevan karena mampu menyederhanakan konsep dan membantu penguasaan struktur dasar bacaan.

Kedua, ditinjau dari perkembangan tahun penelitian, terlihat adanya transformasi signifikan dari media konvensional menuju media digital yang lebih interaktif, kreatif, dan multimodal. Media yang diteliti pada periode 2018–2020 didominasi oleh media berbasis visual sederhana, sedangkan penelitian tahun 2022–2025 menunjukkan peningkatan penggunaan teknologi seperti aplikasi digital, video animasi, gim edukasi, dan platform pembelajaran interaktif.

Ketiga, berdasarkan klasifikasi media menurut modalitas indra, media visual menjadi yang paling



dominan digunakan, mencakup gambar, poster, strip story, komik digital, roda ilmu, dan slide presentasi. Selain itu, media audio-visual seperti Animaker, Quizizz, Kahoot!, dan Pear Deck semakin banyak dipilih karena mampu menggabungkan gambar, suara, dan gerak sehingga meningkatkan keterlibatan siswa. Media taktil seperti Pantule turut menunjukkan bahwa pembelajaran sudah mulai memperhatikan kebutuhan siswa berkebutuhan khusus, khususnya tunanetra, untuk mampu membaca melalui sentuhan.

Secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dan variatif berkontribusi besar terhadap peningkatan keterampilan membaca siswa SMP. Perkembangan media pembelajaran dari waktu ke waktu menunjukkan adanya pergeseran menuju digitalisasi yang lebih kreatif, interaktif, dan inklusif. Temuan penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam pemetaan media pembelajaran yang efektif untuk penguatan literasi membaca serta dapat menjadi dasar bagi guru dan peneliti dalam mengembangkan media yang relevan dengan kebutuhan pendidikan masa kini.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, R., Triyadi, S., & Maspuroh, U. (2023). Efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi “Animaker” terhadap peningkatan keterampilan menulis teks drama pada siswa kelas VIII SMPN 1 Rawamerta. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(23), 656–661.
- Bilharits, R., Sobari, T., & Permana, A. (2023). Penggunaan aplikasi Quizizz untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa. *Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6(4), 379–384.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Hashifah, S., Novrianti, N., Rayendra, R., & Zen, Z. (2023). Pengembangan media pembelajaran komik digital pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas IX SMP. *Journal of Mandalika Literature*, 4(1), 262–270.
- Mayer, R. E. (2001). *Multimedia learning*. Cambridge University Press.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Ningrum, I. P., Andheska, H., & Harpuas, G. (2025). Culturally responsive teaching berbasis media digital Kahoot! untuk meningkatkan pemahaman membaca teks cerita rakyat pada siswa kelas 7.2 SMP Negeri 10 Tanjungpinang. *Jurnal Basataka (JBT)*, 8(1), 294–302.
- Nurmasyitah, P. (2018). Peningkatan keterampilan membaca teks prosedur melalui media Pyramid Concept di kelas IX-5 SMPN 3 Galang [sumber belum lengkap — mohon dilengkapi nama jurnal/prosiding, volume, dan halaman].
- Paivio, A. (1986). *Mental representations: A dual coding approach*. Oxford University Press.
- Patton, M. Q. (2015). *Qualitative research & evaluation methods* (4th ed.). SAGE Publications.
- Putri, C. K. (2023). Media pembelajaran interaktif pada aplikasi Pear Deck. *Jurnal Komposisi*, 6(1), 9–19.
- Ramadhan, B., Pohan, A. E., & Harahap, D. A. (2024). Meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca melalui penggunaan media pembelajaran visual di SMPN 3 Numfor Barat Papua. *Seminar Nasional (SEMNAS) Pengabdian kepada Masyarakat (PKM)*, 1(1), 113–127.
- Romadloni, M. A., Alatas, M. A., & Putykadianto, A. P. A. (2025). Penggunaan media story prompt dalam pembelajaran menulis teks cerpen pada siswa kelas VII SMPI Al-Waroqot. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 8(3), 1084–1096.
- Sari, W. S. M., Warnandi, N., Heryati, E., & Susetyo, B. (2024). Media Tilawati dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan Al-Quran pada siswa tunanetra [Catatan: judul ini menyebut media “Tilawati”, sedangkan teks artikel menyebut media “Pantule” — mohon diverifikasi kesesuaiannya]. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(7), 6253–6259.
- Setyawati, B. M. (2019). Media pembelajaran “Si Sidol” untuk meningkatkan keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa kelas VIIA di SMP Negeri 4 Wates. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 3(2), 395–416.
- Syarif, N. R. (2025). Penerapan media strip story dalam meningkatkan maharah al-qira’ah siswa kelas VIII.B SMP Pesantren Putri Yatama Mandiri Gowa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 319–327.
- Tita Ratna Wulan, D., dkk. (2024). *Microsoft PowerPoint sebagai media pembelajaran interaktif* [sumber belum lengkap — mohon dilengkapi nama jurnal/penerbit, volume, dan halaman].
- Utami, A. P. (2023). Pengembangan media pembelajaran roda ilmu pada teks cerita inspiratif siswa kelas IX Sekolah Menengah Pertama Negeri 11 Tanjungpinang [Skripsi, Universitas Maritim Raja Ali Haji].