

**STUDI LITERATUR : ANALISIS PENGGUNAAN E-COMIC SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA TERHADAP KEMAMPUAN  
MEMBACA PEMAHAMAN DI SEKOLAH DASAR**

Fitri Novianti Baihaqi<sup>1</sup>, Arifin Maksum<sup>2</sup>, Anggit Aruwiyantoko<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Jakarta  
[fitri\\_1107622023@mhs.unj.ac.id](mailto:fitri_1107622023@mhs.unj.ac.id)<sup>1</sup>, [arifinmaksum23@gmail.com](mailto:arifinmaksum23@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[aruwiyantoko@gmail.com](mailto:aruwiyantoko@gmail.com)<sup>3</sup>

**ABSTRACT**

*This study aims to explore the effectiveness of utilizing e-comic media in the context of Indonesian language learning, particularly in enhancing reading comprehension skills among elementary school students. This literature review compiles a range of significant research findings from 2020 to 2025, focusing on the effectiveness of e-comics as pedagogical tools in Indonesian language instruction, specifically in developing students' reading comprehension abilities at the elementary level. The findings reveal that e-comic media has proven to be effective in improving students' reading comprehension, as evidenced by a significant increase in post-test scores following the implementation of e-comics. The integration of visual elements and narrative within e-comics creates a more immersive and dynamic learning experience, enabling students to interpret and absorb reading material more effectively. The study also indicates that factors such as student motivation, media variation, and the integration of technology in the learning process greatly influence the success of this media's implementation. Based on these findings, it is recommended that teachers consider incorporating e-comics into Indonesian language instruction and encourage further research into the development of other digital media that can support reading comprehension in elementary education.*

*Keywords: E-comic, Indonesian Language Learning, Reading Comprehension Skills*

**ABSTRAK**

Penelitian ini dimaksudkan untuk mengeksplorasi efektivitas pemanfaatan media e-komik dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam upaya meningkatkan kapasitas pemahaman membaca di kalangan peserta didik jenjang sekolah dasar. Tinjauan pustaka ini menghimpun beragam hasil penelitian yang signifikan dalam rentang waktu 2020 hingga 2025, dengan titik fokus pada telaah terhadap efektivitas pemanfaatan e-komik sebagai instrumen pedagogis dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam rangka mengembangkan kompetensi membaca pemahaman pada peserta didik jenjang sekolah dasar. Berdasarkan temuan dalam kajian, penggunaan media e-komik menunjukkan

efektivitas yang nyata dalam mengembangkan kapasitas pemahaman membaca peserta didik. Hal ini tercermin dari lonjakan signifikan dalam skor post-test setelah penerapan media tersebut. Integrasi antara unsur visual dan narasi dalam e-komik menghadirkan pengalaman belajar yang lebih imersif dan dinamis, sehingga mempermudah siswa dalam menafsirkan dan menyerap isi bacaan secara lebih mendalam. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa faktor-faktor seperti motivasi siswa, variasi media, dan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sangat mempengaruhi keberhasilan penerapan media ini. Berdasarkan temuan ini, disarankan agar guru mempertimbangkan penggunaan e-comic dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, serta mendorong penelitian lebih lanjut tentang pengembangan media digital lainnya yang dapat mendukung pemahaman bacaan siswa di SD.

**Kata Kunci:** E-comic, pembelajaran Bahasa Indonesia, kemampuan membaca pemahaman

### **A. Pendahuluan**

Memahami isi dari bacaan yang dibaca dapat dicapai apabila seseorang menguasai keterampilan literasi secara memadai. Keterampilan literasi yang memadai bukan hanya ketika seseorang bisa membaca dengan lancar, tetapi pembaca dapat memperoleh informasi atau pengetahuan dari kegiatan membaca (Sueca, 2021).

Kemampuan membaca pemahaman mengacu pada kemampuan individu untuk mengerti dan menginterpretasikan teks dengan baik, serta mengaitkan makna dari informasi yang diberikan dengan pengetahuan yang sudah dimiliki sebelumnya (Gunning, 2010). Pada sektor pendidikan, keterampilan menafsirkan bacaan dapat diasah

secara intensif, khususnya pada jenjang pendidikan dasar kelas tiga, di mana pengenalan terhadap proses ini dapat diinisiasi. Alasannya karena pada tingkat atau jenjang yang lebih tinggi di kelas berikutnya, semakin dituntut untuk belajar secara aktif melalui kegiatan membaca. Dengan siswa yang menguasai keterampilan interpretatif dalam membaca secara mendalam, hal tersebut turut mendorong terciptanya proses pembelajaran yang optimal (Tusfiana & Tryanasari, 2020).

Kemampuan memahami bacaan merupakan keterampilan yang sangat penting dalam mendukung keberhasilan belajar siswa. Melalui aktivitas membaca yang dilakukan secara tepat, siswa diharapkan mampu menangkap inti informasi dari

teks dan memperoleh manfaat dari isi bacaan tersebut. Semakin tinggi tingkat pemahaman mereka, semakin banyak pula keterampilan yang dapat dikembangkan untuk mendukung pertumbuhan dan prestasi belajar secara menyeluruh (Rikmasari & Lestari, 2018).

Menurut Juariah (2024) pendidikan di tingkat sekolah dasar memainkan peran penting dalam mengembangkan keterampilan dasar literasi siswa, salah satunya adalah kemampuan membaca. Meskipun banyak siswa yang sudah mampu membaca, sebagian besar individu menemui tantangan signifikan dalam menginterpretasikan makna yang terkandung dalam suatu teks bacaan. Fenomena ini dikenal sebagai masalah pemahaman bacaan atau "*reading comprehension problem*" di mana siswa dapat mengenali kata-kata, namun tidak dapat menginterpretasikan isi bacaan yang mereka telaah. Kondisi ini mengindikasikan bahwa keterampilan membaca secara teknis (*decoding*) tidak senantiasa berbanding lurus dengan kapabilitas dalam menafsirkan serta menginternalisasi makna bacaan (*comprehension*).

Menurut Khaerawati & Oktaviyanti (2023), kemampuan membaca pemahaman dipengaruhi oleh banyak faktor, termasuk lingkungan sekitar, kondisi psikologis, kapasitas intelektual, proses pembelajaran yang berlangsung di kelas, dan peran orang tua dalam mendampingi kegiatan belajar di rumah.

Dalam sebuah studi yang dilakukan oleh Rahmi & Supriyadi (2020), beberapa faktor yang mempengaruhi rendahnya kemampuan memahami teks, meski kemampuan membacanya sudah cukup baik antara lain metode pengajaran yang kurang bervariasi, terbatasnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran, serta rendahnya motivasi siswa untuk membaca teks yang lebih kompleks.

Salah satu pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada aspek membaca pemahaman siswa, adalah melalui e-komik atau komik digital. Format digital ini mengusung narasi visual yang dirangkai melalui ilustrasi dan tokoh, disusun secara kronologis untuk menyampaikan alur cerita.

E-comic merupakan media berbasis elektronik yang menyajikan

narasi visual melalui kombinasi teks dan ilustrasi dalam format digital, yang dapat diakses melalui perangkat seperti komputer atau tablet (Khotimah, Ratnawuri & Pritandhari, 2021). Penyajian materi dalam e-comic dibuat menarik dan komunikatif, sehingga isi pesan lebih mudah dicerna oleh pembaca.

Pengintegrasian komik ke dalam proses belajar dirancang sedemikian rupa agar mampu menghadirkan pengalaman yang lebih memikat serta menggugah minat siswa. Saat ini, wahana naratif visual tersebut telah mengalami transformasi menjadi instrumen edukatif yang kian relevan di tengah dinamika masyarakat, terutama karena bentuk naratif ini memiliki daya magnetik tersendiri bagi siswa (Supriatin & Alfiannoor, 2022). Sejalan dengan teori Dual Coding yang dikemukakan Paivio (dalam Solso, 1998), penyajian informasi melalui jalur visual dan verbal secara bersamaan memungkinkan pembelajar membentuk representasi mental yang lebih kuat, sehingga memperkuat daya serap serta daya ingat terhadap materi yang dipelajari.

Penelitian yang dilakukan oleh Musnar dan Nurmalina (2021) mengindikasikan bahwa media

pembelajaran berbasis visual memiliki kelayakan serta efektivitas yang signifikan dalam mengembangkan kemampuan memahami teks bacaan pada peserta didik kelas IV, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan fokus materi cerita anak. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi secara mendalam sejauh mana integrasi e-komik sebagai media instruksional mampu memberikan kontribusi terhadap kemampuan pemahaman membaca siswa di tingkat SD.

## **B. Metode Penelitian**

Penulisan artikel ini menggunakan pendekatan studi literatur, yaitu dengan menelaah berbagai sumber tertulis yang berkaitan dengan topik penggunaan e-comic sebagai media dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa di sekolah dasar. Studi literatur dilakukan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam terhadap teori dan temuan-temuan sebelumnya, sekaligus melihat peluang penelitian yang belum banyak dibahas.

Pendekatan studi pustaka, yang juga dikenal sebagai studi literatur, merupakan teknik untuk menghimpun informasi dari berbagai jenis referensi tertulis, seperti buku, artikel ilmiah, dokumen resmi, dan laporan hasil penelitian sebelumnya yang terstruktur secara ilmiah. Melalui metode ini, peneliti dapat menggali beragam sudut pandang teoritis yang sesuai, yang nantinya dapat digunakan sebagai dasar dalam pelaksanaan penelitian secara lebih mendalam (Ridwan, AM, dkk., 2021).

Teknik untuk menghimpun informasi dari berbagai jenis referensi itu dilakukan dengan cara melakukan pencarian di database seperti Google Scholar, Research Gate, Jurnal Nasional, Jurnal Internasional, maupun artikel yang terakreditasi Sinta. Output dari studi literatur ini adalah terkumpulnya sejumlah referensi yang relevan dan mendukung perumusan masalah mengenai penggunaan e-comic sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar. Artikel-artikel yang dianalisis merupakan hasil penelitian sebelumnya yang membahas tentang hal yang berkaitan dengan judul artikel

penelitian. Penelitian-penelitian yang terkumpul untuk disajikan tersebut mencakup periode terbitan antara tahun 2020 hingga 2025, sehingga memberikan gambaran terkini.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Berdasarkan hasil studi literatur yang telah dilakukan, ditemukan bahwa sejumlah penelitian terdahulu mengangkat topik yang sejalan dengan fokus kajian ini. Uraian berikut menyajikan ringkasan dari beberapa artikel yang relevan :

Marliana & Subrata (2023) dalam penelitiannya yang berjudul Keefektifan Penggunaan Media Komik Digital dalam Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV Sekolah Dasar menggunakan metode *true experimental* dengan desain *posttest only control group design*. Sampel penelitian melibatkan 26 siswa dari dua kelas. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masalah bahwa siswa mengalami kesulitan dalam kemampuan membaca pemahaman. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa media komik digital efektif meningkatkan pemahaman membaca, di mana nilai post-test kelas eksperimen secara signifikan

lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

Melati & Dafit (2024) melalui penelitian berjudul Pengaruh Media Komik terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman pada Siswa Kelas IV SD Negeri 21 Pekanbaru menggunakan metode *pre-eksperimental design one group pretest-posttest*. Sampel penelitian melibatkan 27 siswa. Masalah yang diangkat adalah rendahnya kemampuan membaca pemahaman siswa serta kesulitan dalam memahami isi bacaan akibat strategi pembelajaran yang tergolong konvensional. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh media komik terhadap kemampuan membaca pemahaman, ditunjukkan dengan peningkatan nilai rata-rata dari *pretest* sebesar 54,81 menjadi 80,74 pada *posttest*.

Dika & Kurniana (2023) dalam penelitiannya yang berjudul *E-Comic Improves Understanding of Indonesian Language Learning Results* menggunakan metode *Research & Development* enam tahap serta uji Wilcoxon, dengan melibatkan 33 siswa, ahli media, dan ahli materi. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh

terbatasnya variasi metode pembelajaran dan kesulitan siswa dalam memahami ejaan serta ide pokok paragraf. Media e-comic yang dikembangkan mendapatkan validasi tinggi dari ahli media dan materi, melebihi standar kualitas. Analisis uji Wilcoxon menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara data *pre-test* dan *post-test*, dengan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 dan nilai Z sebesar -5,024. Hasil ini menunjukkan bahwa setelah menggunakan media e-comic, terjadi peningkatan pemahaman yang signifikan pada siswa. Selain itu, nilai N-gain yang mencapai 0,71 menunjukkan bahwa peningkatan pemahaman siswa berada pada kategori tinggi, mengindikasikan keberhasilan penggunaan e-comic sebagai media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia.

Penelitian Wafa & Wiranti (2024) yang berjudul Efektivitas Media Komik Digital terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SDN 3 Kawak menggunakan metode *pre-eksperimental design pretest-posttest one group design* dan melibatkan 30 siswa.

Masalah yang diangkat adalah buruknya pemahaman membaca siswa serta ketiadaan media pendukung dalam pembelajaran, yang selama ini masih didominasi metode ceramah dan keterbatasan materi karena waktu dan biaya. Berdasarkan hasil uji statistik *paired sample t-test*, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05, sehingga terdapat perbedaan signifikan antara hasil sebelum dan sesudah penggunaan media komik digital. Hal ini menunjukkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV.

Selanjutnya, Daulay & Nurmnalina (2021) dalam artikelnya Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SDN 41 Pekanbaru menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE, yang melibatkan siswa kelas IV SD. Permasalahan yang diangkat adalah rendahnya kemampuan dan minat baca siswa akibat keterbatasan media yang digunakan guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik yang dikembangkan dinilai sangat

layak oleh ahli materi, ahli media, siswa, dan praktisi guru dengan skor tinggi di tiap tahap validasi. Dari segi efektivitas, skor rata-rata siswa meningkat dari 53,82 menjadi 71,20 dengan gain score 0,376 yang termasuk kategori sedang. Artinya, media komik dalam pembelajaran tidak hanya layak, tetapi juga cukup efektif dalam membantu pemahaman membaca siswa.

Hasil dari berbagai penelitian yang telah ditinjau menunjukkan bahwa penggunaan media komik digital atau *e-comic* secara konsisten memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa di sekolah dasar. Berbagai desain penelitian yang diterapkan, seperti *true experimental*, *pre-experimental*, dan *Research & Development*, menunjukkan hasil yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman bacaan siswa. Temuan ini mengindikasikan bahwa media komik digital tidak hanya efektif dalam mengatasi kesulitan siswa dalam memahami bacaan, tetapi juga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan interaktif.

## E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil studi literatur mengenai penggunaan e-comic sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa di Sekolah Dasar, dapat disimpulkan bahwa e-comic terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. Berbagai penelitian yang dianalisis menunjukkan bahwa e-comic dapat menarik perhatian siswa dan membantu mereka dalam memahami teks bacaan dengan lebih baik, melalui penggabungan teks dan gambar yang memudahkan pemahaman informasi.

Rekomendasi untuk guru adalah untuk mempertimbangkan penggunaan e-comic sebagai alternatif media pembelajaran, mengingat manfaatnya dalam meningkatkan pemahaman membaca siswa secara signifikan. Peneliti lain juga disarankan untuk melanjutkan penelitian lebih lanjut mengenai pengembangan dan penerapan e-comic dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, serta mengeksplorasi penerapan e-comic untuk materi lainnya di tingkat sekolah dasar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Daulay, M., & Nurmnalina. (2021). Pengembangan media komik untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV SDN 41 Pekanbaru. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 7, 24–34. <https://doi.org/10.30605/onom a.v7i1.452>
- Dika, N. S. (2023). E-comic improves understanding of Indonesian language learning results. *Mimbar PGSD Undiksha*, 11(3), 403–409.
- Gunning, T. G. (2010). *Reading comprehension boosters: 100 lessons for building higher-level literacy*. Jossey-Bass.
- Juariah, A. (2024). Membaca tanpa memahami: Tantangan keterampilan membaca pemahaman di sekolah dasar. *Garuda: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan dan Filsafat*, 2, 157–163. <https://doi.org/10.59581/garud a.v2i4.4514>
- Khaerawati, Z., Nurhasanah, N., & Oktaviyanti, I. (2023). Level kemampuan membaca siswa sekolah dasar di kelas tinggi. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 637–643. <https://doi.org/10.31949/educat io.v9i2.4521>

- Khotimah, N., Ratnawuri, T., & Pritandhari, M. (2021). Pengembangan E-comic berbasis android sebagai media pembelajaran kelas XI SMA Paramarta 1 Seputih Banyak Lampung Tengah. *EDUNOMIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, 2(1), 49–58.  
<https://doi.org/10.24127/edunomia.v2i1.1630>
- Marliana, L., & Subrata, H. (2023). Keefektifan penggunaan media komik digital dalam kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV sekolah dasar. *JPGSD*, 11(6), 1274–1283.
- Melati, S. R., & Dafit, F. (2024). Pengaruh media komik terhadap kemampuan membaca pemahaman pada siswa kelas IV SD Negeri 21 Pekanbaru. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 5639–5647.
- Rahmi, A., & Supriyadi. (2020). Strategi pembelajaran membaca untuk meningkatkan pemahaman teks pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 45–56.
- Ridwan, M., Am, S., Ulum, B., & Muhammad, F. (2021). Pentingnya penerapan literature review pada penelitian ilmiah. *Jurnal Masohi*, 2(1), 42.  
<https://doi.org/10.36339/jmas.v2i1.427>
- Rikmasari, R., & Lestari, M. (2018). Metode pembelajaran PQ4R dalam peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V di Bekasi. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 2(2), 265–275.  
<https://doi.org/10.32934/jmie.v2i2.78>
- Solso, R. L., et al. (2008). *Psikologi kognitif*. Erlangga.
- Sueca, I. N. (2021). *Literasi dasar: Bahan literasi berbasis permainan bahasa*. Nilacakra.
- Supriatin, A., & Alfiannoor, A. (2022). Media pendampingan anak usia sekolah dalam menumbuhkan kemampuan literasi membaca melalui media komik. *Sentimas*, 489–494.
- Tusfiana, I. A., & Tryanasari, D. (2020). Kesulitan membaca pemahaman siswa SD. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 78–85.
- Wafa, N., & Wiranti, D. (2024). Efektivitas media komik digital terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV SDN 3 Kawak. *Afeksi: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 5, 272–279.  
<https://doi.org/10.59698/afeksi.v5i2.249>