

## **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KOMIK DIGITAL TERHADAP KETERAMPILAN MEMBACA SISWA KELAS III SD NEG 112 SATTULU**

Andi inayah qatrunada<sup>1</sup>, rosmini madeamin<sup>2</sup>, Tarman<sup>3</sup>,

<sup>1</sup>PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

[1andiinayaqatrunada@gmail.com](mailto:andiinayaqatrunada@gmail.com), [minimadeamin@unismuh.ac.id](mailto:minimadeamin@unismuh.ac.id) [3tarman@unismuh.ac.id](mailto:tarman@unismuh.ac.id),

### **ABSTRACT**

*This study aims to determine the effect of the use of digital comic media on the reading skills of third-grade students of SD Negeri 112 Sattulu. This study uses a quantitative method with a quasi-experimental design of the post-test only control group design type. The sample in this study consisted of two classes, namely the experimental class given treatment using digital comic media and the control class using conventional learning methods without comics. The instrument used in the study was a multiple-choice test compiled based on reading skill indicators. The results showed that there was a significant increase in the average post-test score of students' reading skills in the experimental class, which was 82.85 compared to the control class of 65.78. The results of the t-test showed a significance value (Sig. 2-tailed) <0.001 which means  $H_0$  is rejected and  $H_1$  is accepted. Thus, it can be concluded that the use of digital comic media has a significant effect on improving students' reading skills.*

*Keywords: Digital comics, reading skills, learning media, elementary school students*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media komik digital terhadap keterampilan membaca siswa kelas III SD Negeri 112 Sattulu. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain quasi experiment tipe post-test only control group design. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan media komik digital dan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional tanpa komik. Instrumen yang digunakan dalam penelitian berupa tes pilihan ganda yang disusun berdasarkan indikator keterampilan membaca. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan pada nilai rata-rata posttest keterampilan membaca siswa di kelas eksperimen, yaitu sebesar 82,85 dibandingkan dengan kelas kontrol sebesar 65,78. Hasil uji t-test menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) < 0,001 yang berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik digital berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan keterampilan membaca siswa.

Kata Kunci: Komik digital, keterampilan membaca, media pembelajaran, siswa SD

### **A. Pendahuluan**

Kemampuan literasi, khususnya keterampilan membaca, merupakan fondasi utama dalam proses pembelajaran dan pengembangan kompetensi peserta didik. Membaca tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk memperoleh informasi, tetapi juga sebagai sarana untuk membangun nalar kritis, kemampuan berpikir analitis, serta memperkuat pemahaman terhadap berbagai konsep pengetahuan. Namun, data dari UNESCO menunjukkan bahwa minat baca masyarakat Indonesia masih sangat rendah, yakni hanya 0,001%, atau satu dari seribu orang yang memiliki kesadaran akan pentingnya literasi. Kondisi ini turut tercermin dalam hasil survei internasional seperti PISA dan TIMSS, yang menempatkan Indonesia di peringkat rendah dalam hal literasi membaca.

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa keterampilan membaca siswa sekolah dasar, khususnya di SD Negeri 112 Sattulu, masih tergolong rendah. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas, ditemukan bahwa siswa kurang

antusias dalam kegiatan membaca dan lebih tertarik pada aktivitas visual yang menyenangkan. Hal ini menunjukkan perlunya pendekatan pembelajaran yang inovatif dan menarik guna meningkatkan keterampilan membaca siswa, khususnya pada jenjang pendidikan dasar.

Salah satu solusi yang potensial adalah penggunaan media komik digital sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Komik digital merupakan media visual yang menggabungkan teks dan ilustrasi secara interaktif sehingga mampu meningkatkan motivasi dan daya tarik siswa dalam membaca. Seiring dengan perkembangan teknologi, komik digital kini semakin mudah diakses dan digunakan dalam konteks pendidikan. Media ini terbukti mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna.

Penelitian ini bertujuan untuk menguji sejauh mana penggunaan media komik digital dapat memberikan pengaruh terhadap peningkatan keterampilan membaca siswa kelas III. Dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan desain eksperimen,

penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi teoritis dalam bidang literasi dan media pembelajaran, tetapi juga memberikan alternatif praktis bagi guru dan sekolah dalam meningkatkan mutu pembelajaran Bahasa Indonesia di era digital.

### **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi eksperimen tipe post-test only control group design. Desain ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan berupa penggunaan media komik digital dalam proses pembelajaran, dan kelompok kontrol yang mendapatkan pembelajaran konvensional tanpa media komik. subjek penelitian adalah 28 siswa kelas III A dan 19 siswa kelas III yang dipilih dengan Teknik purposive sampling.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes pilihan ganda yang disusun berdasarkan indikator keterampilan membaca, yakni: pemahaman isi teks, ketepatan diksi, ejaan dan tata tulis, serta kebermaknaan pemahaman. Validitas soal diuji melalui diskusi bersama

dosen pembimbing dan uji coba instrumen di kelas.

data dianalisis menggunakan uji statistik, meliputi : Uji normalitas untuk memastikan data berdistribusi normal. Uji homogenitas untuk mengetahui apakah data kedua kelompok memiliki varians yang sama dan Uji hipotesis (uji-t independen) untuk mengetahui perbedaan signifikan antara rata-rata nilai post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol.

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

**Tabel 1. Data pretest dan posttest kelas eksperimen dan kontrol**

keterangan	Pretest eksperimen	Posttest eksperimen	Posttest kontrol
Rata-rata	61,42	82,85	65,78

Table di atas menunjukkan peningkatan signifikan pada keterampilan membaca siswa setelah penerapan media komik digital.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media komik digital secara signifikan meningkatkan keterampilan membaca siswa. Rata-rata nilai posttest siswa di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Temuan ini diperkuat oleh uji statistik yang menunjukkan

bahwa perbedaan tersebut signifikan pada taraf signifikansi 5% ( $p < 0,05$ ).

Penggunaan media komik digital terbukti mampu menarik minat siswa untuk membaca karena menyajikan materi dengan tampilan visual yang menarik, alur cerita yang menyenangkan, dan bahasa yang mudah dipahami. Komik digital juga memberikan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga membantu siswa memahami isi bacaan secara lebih efektif.

Keunggulan media komik terletak pada kombinasi teks dan gambar yang mendukung pembelajaran visual. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran multimodal yang menyatakan bahwa penggunaan media visual dan verbal secara bersamaan dapat meningkatkan pemahaman siswa. Dalam praktik di kelas, siswa terlihat lebih antusias saat membaca materi dalam bentuk komik dibandingkan dengan teks biasa.

Hasil ini juga didukung oleh hasil uji N-Gain, di mana kelas eksperimen menunjukkan peningkatan sebesar 61,30% (cukup efektif), sedangkan kelas kontrol

hanya 2,19% (tidak efektif). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan media komik digital lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca dibandingkan pembelajaran tanpa media tersebut.

### **E. Kesimpulan**

Penggunaan media komik digital secara signifikan berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan membaca siswa kelas III SD Negeri 112 Sattulu. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji-t yang menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar  $< 0,001$ , yang berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Nilai rata-rata posttest siswa pada kelas eksperimen (82,85) jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (65,78), yang menunjukkan bahwa media komik digital efektif meningkatkan pemahaman, ketertarikan, dan keaktifan siswa dalam membaca. Media ini mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan, visual, dan interaktif sehingga mendorong minat dan motivasi belajar siswa, khususnya dalam keterampilan membaca.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Aeni, W. A., & Yusupa, A. (2018). Model Media Pembelajaran E-Komik Untuk Sma. *Jurnal Kwangsan*, 6(1), 43.
- Aggleton, J. (2019). Defining digital comics: a British Library perspective. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 10(4), 393–409.
- amirullah, & haris budyono. (2014). *Pengantar Manajemen*.
- Fitriani, Y., Ikhsan, D., & Aziz, A. (2019). Literasi Era Revolusi Industri 4.0. (Seminar Nasional Bahasa Dan Sastra), 2599–0515, 100–104. <http://research-report.umm.ac.id/index.php/SENASBASA>
- Kanti, F. Y., Suyadi, B., & Hartanto, W. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Kompetensi Dasar Sistem Pembayaran Dan Alat Pembayaran Untuk Siswa Kelas X Ips Di Man 1 Jember. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 12(1), 135.
- Khoirul Taufiq, M., Khotimah, K., Prastiyono, H., Khotimah, M., & Prastiyono, K. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Pembelajaran IPS Terhadap Minat Belajar Siswa SMP. In *Dialektika Pendidikan IPS (Vol. 3, Issue 2)*. laesa ayun dan Endang Indarin. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Circ Berbantuan Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi Membaca Dan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, , 08 NO 1(2548–6950), 3672–3682.
- Naifatul Musyarrofah. (2019). "Penggunaan Media Komik Untuk Meningkatkan Kemampuan Koneksi matematis pada siswa sekoalh dasar.'
- Narestuti, A. S., Sudiarti, D., & Nurjanah, U. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(2), 305–317.
- nasihuddin, & hariyadin. (2021). Pengembangan Keterampilan Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(2746–1920).
- nikmatur ridha. (2017). proses penelitian, masalah, variabel dan paradigma penelitian. *Jurnal Hikmah*, 14.
- Ningrum, N. L., Abdul Basir, M., & Maharani, H. R. (n.d.). Pengembangan Komik Digital Untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Siswa Materi

- Statistika. Agustus, 5(2), 164–171.
- Nurkamilah, M., Fahmi Nugraha, M., & Sunendar, A. (2018). Mengembangkan Literasi Matematika Siswa Sekolah Dasar melalui Pembelajaran Matematika Realistik Indonesia. *Jurnal THEOREMS (The Original Research of Mathematics)*, 2(2), 70.
- Rahmi, N., Putra, M. J. A., & Alim, J. A. (2022). Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran Pelestarian Lingkungan Kelas V Tema VIII Di Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1712.
- Reisa, N. K., Fardiana, S., Nurhakim, S. S., & Latip, A. (2022). Media Berbasis Komik Pada Pembelajaran IPA: Analisis Karakteristik, Bentuk, dan Dampak dalam Pembelajaran. *Jurnal Kajian Pendidikan IPA*, 2(2), 180.
- Rizki, M., Hakim, Z. R., & Nurhasanah, A. (2022). Pengembangan Komik Fantasi Bertema Pahlawanku Sebagai Media Pembelajaran Ips Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(2), 335.
- Salsabila, R., Khadar, F., Rahmat, D., & Saepuloh, L. (2022). Pengembangan Media Komik Digital Mata Pelajaran Ipa Kelas Vii Di Smp Muhammadiyah Sukabumi. *Jurnal Pembelajaran Dan Pengembangan Diri*, 2 no 3(2797–1805), 410–418.
- Sri Maruti, E. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Keterampilan Menyimak Dan Membaca Berbasis Multimedia Interaktif Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar.
- sri rahayu, & m.ali sidiqin. (2019). Pengaruh Teknik Membaca Intensif Terhadap Kemampuan Menemukan Ide Pokok Paragraf Dalam Artikel “Kpk Batman Yang Lelah” Pada Siswa Kelas Xii Sma Swasta Paba Secanggang Kabupaten Langkat. *Jurnal Serunai Bahasa Indonesia*, 16, 2651–5616.
- Sundari, F. (2017). Peran Guru Sebagai Pembelajar Dalam Memotivasi Peserta Didik Usia Sd.
- Suparmin, S., Akib, E., & Arief, T. A. (2022). Pengembangan Aplikasi Digital Android sebagai Suplemen Pembelajaran untuk Memahami Topik Materi Ide Pokok pada Siswa Kelas 5. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9410–9421.
- Susanto, H., Arif, M. Z., Saputro, A. D., Laksana, S. D., Tajab, M., & Far Arifin, J. '. (n.d.). Komik Digital Reyog Sebagai Upaya

- Membangun Karakter Religius Anak. *Information Technologies*, 28(8), 9885–9911. 1
- syahradinda eridania mamonto. (n.d.). Artikel E-Journal Unesa Sigi Tentang Penggunaan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Akuntansi Kelas Xi Ips Di Sma Negeri 18 Surabaya. S1 Pendidikan Akuntansi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya.
- Yusnita, I., Arief, Z. A., & Wibowo, S. (2020). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Dan Motivasi Belajar Melalui Media Pembelajaran Cd Interaktif Pada Siswa Kelompok B Tkit Ummul Quro Bogor.
- Tohir, M. (2019). Hasil PISA Indonesia Tahun 2018 Turun Dibanding Tahun 2015. <https://matematohir.wordpress.com/>
- Wibowo, S. A., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik untuk Meningkatkan Karakter Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5100–5111.
- Wulandari, D., Rejekiningsih, T., & Santosa, E. B. (n.d.). Analisis Kebutuhan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Literasi Membaca bagi Siswa Sekolah Dasar di Bojonegoro. *Journal on Education*, 06(01).
- Yeşilyurt, E., & Vezne, R. (2023). Digital literacy, technological literacy, and internet literacy as predictors of attitude toward applying computer-supported education. *Education and*