

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL TERHADAP MINAT
BACA SISWA KELAS IV PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI
SDN BEBERAN 2 KABUPATEN SERANG-BANTEN**

Sri Ismawati¹, Umalihayati², Munawaroh³

¹²³PGSD FKIP Universitas Bina Bangsa

Alamat e-mail : ¹sriismawatii20@gmail.com , ² umalihayatiucum@gmail.com ,
³munawarohmarwan@gmail.com

ABSTRACT

Low reading interest among elementary school students is a major obstacle in Indonesian language learning, as students tend to lose interest quickly, struggle to stay focused, and read only when instructed by the teacher. This study aimed to identify differences in reading interest before and after the use of digital comic learning media and to analyze its effect on the reading interest of fourth-grade students in Indonesian language learning at SDN Beberan 2, Serang Regency, Banten. The study used a quantitative pre-experimental method with a one-group pretest-posttest design. The population and sample comprised all 36 fourth-grade students in the 2025/2026 academic year, selected through total sampling. The treatment involved Indonesian language instruction using a digital comic entitled "Sehatlah Ragaku" (Keep My Body Healthy), combining illustrations, characters, dialogue, colors, and a storyline close to students' daily lives. Primary data were collected through a 20-item reading-interest questionnaire covering interest, attention, motivation, frequency, and involvement, with observation and documentation as supporting data. Data were analyzed using descriptive statistics, N-Gain analysis, the Paired Sample t-Test, and the Wilcoxon Signed Rank Test. Results showed the mean pretest score of 66.06 increased to 85.53 on the posttest, a difference of 19.47 points. After treatment, 32 students (88.89%) reached the very high category and 4 students (11.11%) remained in the high category. The mean N-Gain score was 0.561 (56.13%), categorized as moderate. The Paired Sample t-Test produced $t = 18.319$ with Sig. (2-tailed) $< .001$, so the null hypothesis was rejected and the alternative hypothesis accepted, reinforced by the Wilcoxon test showing all 36 students improved with no decreasing or unchanged scores. Thus, digital comic learning media had a positive and significant effect on the reading interest of fourth-grade students and can be used as an engaging, contextual, and interactive alternative in Indonesian language learning.

Keywords: Digital Comic Media, Reading Interest, Indonesian Language Learning, Elementary School Students

ABSTRAK

Rendahnya minat baca siswa sekolah dasar menjadi salah satu hambatan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia karena siswa cenderung cepat bosan, kurang fokus, dan hanya membaca ketika mendapat perintah dari guru. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan minat baca siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran komik digital serta menganalisis pengaruhnya terhadap minat baca siswa kelas IV pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN Beberan 2 Kabupaten Serang, Banten. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pra-eksperimen dan rancangan one-group pretest-posttest. Populasi sekaligus sampel penelitian adalah seluruh 36 siswa kelas IV

Tahun Ajaran 2025/2026 yang ditentukan melalui teknik sampling jenuh. Perlakuan diberikan melalui pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan komik digital bertema "Sehatlah Ragaku" yang memadukan gambar, tokoh, dialog, warna, dan alur cerita yang dekat dengan kehidupan siswa. Data utama dikumpulkan menggunakan angket minat baca yang terdiri atas 20 pernyataan berdasarkan indikator ketertarikan, perhatian, motivasi, frekuensi, dan keterlibatan membaca, dengan observasi, dokumentasi, dan wawancara sebagai data pendukung. Data dianalisis melalui statistik deskriptif, uji N-Gain, Paired Sample t-Test, dan Wilcoxon Signed Rank Test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest sebesar 66,06 meningkat menjadi 85,53 pada posttest, dengan selisih rata-rata 19,47 poin. Setelah perlakuan, 32 siswa (88,89%) mencapai kategori sangat tinggi dan 4 siswa (11,11%) berada pada kategori tinggi. Rata-rata N-Gain sebesar 0,561 atau 56,13% berada pada kategori sedang. Hasil Paired Sample t-Test memperoleh nilai $t = 18,319$ dengan Sig. (2-tailed) $< 0,001$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, yang diperkuat oleh uji Wilcoxon yang menunjukkan seluruh 36 siswa mengalami peningkatan tanpa skor yang menurun atau tetap. Dengan demikian, media pembelajaran komik digital berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat baca siswa kelas IV serta dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran Bahasa Indonesia yang menarik, kontekstual, dan interaktif.

Kata Kunci: Media Komik Digital, Minat Baca, Pembelajaran Bahasa Indonesia, Siswa Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi yang semakin pesat di era digital saat ini memberikan dampak besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Perubahan ini menuntut adanya penyesuaian dalam proses pembelajaran, baik dari segi metode, strategi, maupun media yang digunakan guru. Media pembelajaran menjadi komponen penting dalam kegiatan belajar mengajar karena berfungsi sebagai alat bantu yang mempermudah penyampaian materi serta membantu siswa memahami informasi, terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang erat

kaitannya dengan kemampuan membaca (Amalia, 2020).

Membaca merupakan keterampilan dasar yang harus dimiliki siswa sekolah dasar untuk memperoleh informasi, memperluas wawasan, dan meningkatkan kemampuan berpikir, sehingga minat baca menjadi faktor penting yang perlu ditanamkan sejak dini. Namun pada kenyataannya, minat baca siswa sekolah dasar di Indonesia masih tergolong rendah akibat faktor internal seperti kurangnya motivasi dan kebiasaan membaca, maupun faktor eksternal seperti keterbatasan fasilitas bacaan dan kuatnya daya tarik gawai untuk bermain gim atau media sosial

dibandingkan membaca buku (Wuwur, 2022).

Seiring perkembangan teknologi, terdapat peluang memanfaatkannya sebagai sarana meningkatkan minat baca siswa, salah satunya melalui komik digital, yaitu media yang menggabungkan gambar dan teks sehingga menyajikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami (Tyas et al., 2024). Observasi awal di SDN Beberan 2 Kabupaten Serang, Banten menunjukkan bahwa minat baca siswa kelas IV masih rendah; siswa kurang antusias, mudah bosan, kurang fokus, dan cenderung pasif serta hanya membaca ketika diperintahkan guru, sementara media pembelajaran yang digunakan masih didominasi buku teks tanpa variasi media yang menarik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan minat baca siswa kelas IV sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran komik digital, serta menganalisis pengaruh penggunaan media tersebut terhadap minat baca siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN Beberan 2 Kabupaten Serang-Banten. Hasil penelitian diharapkan

dapat memperkaya kajian mengenai pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan minat baca siswa sekolah dasar, serta menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam memilih media pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih menarik dan interaktif.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pra-eksperimen (pre-experimental design) dan rancangan One Group Pretest-Posttest Design. Satu kelompok siswa diberi pengukuran awal (pretest), kemudian mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media komik digital bertema “Sehatlah Ragaku”, dan selanjutnya diberi pengukuran akhir (posttest). Perbedaan skor pretest dan posttest digunakan untuk menunjukkan arah serta besarnya perubahan minat baca siswa setelah perlakuan, dengan tetap mempertimbangkan keterbatasan desain tanpa kelompok kontrol (Bierer et al., 2025; Machali, 2021).

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SDN Beberan 2 Kabupaten Serang, Banten Tahun Ajaran 2025/2026 yang berjumlah 36 siswa. Teknik pengambilan sampel

yang digunakan adalah sampling jenuh (total sampling), sehingga seluruh 36 siswa dilibatkan sebagai sampel penelitian (Amin et al., 2023).

Data utama dikumpulkan menggunakan angket minat baca yang terdiri atas 20 pernyataan berdasarkan indikator ketertarikan, perhatian, motivasi, frekuensi, dan keterlibatan membaca, dengan observasi, dokumentasi, dan wawancara sebagai data pendukung. Skor total angket dikonversi ke skala 0–100 dan dikelompokkan ke dalam kategori sangat rendah hingga sangat tinggi.

Analisis data meliputi statistik deskriptif (nilai minimum, maksimum, rata-rata, dan standar deviasi), uji normalitas Shapiro-Wilk terhadap skor selisih pretest-posttest, uji hipotesis menggunakan Paired Sample t-Test dan Wilcoxon Signed Rank Test, serta uji N-Gain untuk mengetahui besar peningkatan minat baca relatif terhadap peluang peningkatan yang tersedia (Christman et al., 2024; Afifah et al., 2022).

Subjek penelitian berjumlah 36 siswa kelas IV SDN Beberan 2. Hasil pretest menunjukkan nilai rata-rata minat baca sebesar 66,06 dengan 24 siswa (66,67%) berada pada kategori tinggi dan 12 siswa (33,33%) pada kategori sedang. Setelah pembelajaran menggunakan komik digital “Sehatlah Ragaku”, nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 85,53, dengan 32 siswa (88,89%) mencapai kategori sangat tinggi dan 4 siswa (11,11%) berada pada kategori tinggi, tanpa ada siswa pada kategori sedang, rendah, maupun sangat rendah. Ringkasan statistik deskriptif dan distribusi kategori disajikan pada Tabel 1 dan Tabel 2.

Media komik digital “Sehatlah Ragaku” digunakan sebagai bahan bacaan visual yang memadukan teks, gambar, tokoh, dialog, warna, dan alur cerita bertema kesehatan yang dekat dengan kehidupan siswa. Komik menampilkan tokoh Budi dan Siti yang menjalani kebiasaan hidup sehat di lingkungan sekolah, mulai dari sarapan bergizi, mencuci tangan sebelum makan, hingga makan bersama dengan rapi. Tampilan komik disajikan pada Gambar 1 hingga Gambar 4 berikut.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan



Gambar 1. Cover Komik Digital “Sehatlah Ragaku”



Gambar 2. Isi Cerita Komik Digital “Sehatlah Ragaku”



Tabel 1. Statistik Deskriptif Pretest dan Posttest Minat Baca Siswa

Data	N	Minimum	Maksimum	Mean	Std. Deviation
Pretest	36	59,05	74,29	66,06	5,50
Posttest	36	76,19	90,48	85,53	3,04
Selisih	36	8,57	29,53	19,47	6,38

Tabel 2. Distribusi Kategori Hasil Pretest dan Posttest

Kategori	Jumlah Siswa (Pretest)	Persentase	Jumlah Siswa (Posttest)	Persentase
Sedang	12	33,33%	0	0%

Gambar 3. Isi Cerita Komik Digital “Sehatlah Ragaku”



Gambar 4. Cover Penutup Komik Digital “Sehatlah Ragaku”

Komik digital digunakan melalui tahapan pembukaan, pengenalan media, kegiatan membaca, diskusi dan tanya jawab, penguatan, serta penutup, sehingga siswa tidak hanya melihat gambar tetapi juga memahami isi bacaan dan terlibat dalam diskusi mengenai pesan hidup sehat yang disampaikan dalam cerita.

Tinggi	24	66,67%	4	11,11%
Sangat tinggi	0	0%	32	88,89%

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk

Data	Statistic	df	Sig.	Keputusan
Pretest	0,853	36	< 0,001	Tidak normal
Posttest	0,924	36	0,016	Tidak normal
Selisih pretest-posttest	0,941	36	0,054	Normal
N-Gain	0,967	36	0,354	Normal

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis: Paired Sample t-Test dan Wilcoxon Signed Rank Test

Uji Statistik	Nilai	Signifikansi	Keputusan
Paired Sample t-Test (t, df=35)	18,319	< 0,001	H0 ditolak, Ha diterima
Wilcoxon (Z; Positive Ranks=36; Negative Ranks=0)	-5,233	< 0,001	H0 ditolak, Ha diterima

Tabel 5. Hasil Analisis N-Gain

N	Minimum	Maksimum	Mean N-Gain	Persentase	Std. Deviation	Kategori
36	0,290	0,756	0,561	56,13%	0,118	Sedang

Tabel 6. Perbandingan Indikator Minat Baca Sebelum dan Sesudah Perlakuan

Indikator	Pretest (%)	Kategori	Posttest (%)	Kategori	Peningkatan

Ketertarikan membaca	76,32	Tinggi	89,55	Sangat tinggi	13,23
Perhatian saat membaca	65,87	Tinggi	84,79	Sangat tinggi	18,92
Motivasi membaca	68,52	Tinggi	85,71	Sangat tinggi	17,20
Frekuensi membaca	61,90	Tinggi	85,32	Sangat tinggi	23,41
Keterlibatan membaca	58,21	Sedang	82,28	Sangat tinggi	24,06

Peningkatan rata-rata skor minat baca dari 66,06 menjadi 85,53, dengan selisih rata-rata 19,47 poin, menunjukkan adanya perbedaan minat baca siswa yang mengarah ke arah positif setelah penggunaan media komik digital. Hasil Paired Sample t-Test memperoleh nilai $t = 18,319$ dengan Sig. (2-tailed) $< 0,001$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima; hasil ini diperkuat oleh uji Wilcoxon yang menunjukkan seluruh 36 siswa berada pada positive ranks tanpa satu pun siswa mengalami penurunan atau skor tetap. Dengan demikian, terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran komik digital terhadap minat baca siswa kelas IV.

Rata-rata N-Gain sebesar 0,561 (56,13%) berada pada kategori sedang. Uji t dan Wilcoxon menunjukkan

keberadaan serta konsistensi perbedaan, sedangkan N-Gain menjelaskan besarnya peningkatan relatif terhadap peluang peningkatan yang tersedia. Kategori sedang berarti media komik digital telah memberikan peningkatan yang bermakna, meskipun kondisi awal minat baca siswa yang sudah berada pada kategori tinggi turut membatasi ruang peningkatan menuju skor maksimum (Usri & Fitria, 2023).

Seluruh indikator minat baca mengalami peningkatan, dengan peningkatan terbesar pada keterlibatan membaca (24,06 poin) dan frekuensi membaca (23,41 poin), diikuti motivasi (17,20 poin), perhatian (18,92 poin), dan ketertarikan (13,23 poin). Temuan ini menunjukkan bahwa komik digital tidak hanya meningkatkan ketertarikan visual siswa, tetapi juga mendorong

keaktifan dan kebiasaan membaca. Hasil ini sejalan dengan pendapat Husna et al. (2022) bahwa perpaduan gambar dan teks pada komik digital membantu siswa sekolah dasar memahami pesan bacaan secara lebih sederhana dan menarik.

Penggunaan komik digital "Sehatlah Ragaku" dilaksanakan melalui tahap pembukaan, pengenalan media, kegiatan membaca, diskusi dan tanya jawab, penguatan, serta penutup, sehingga siswa tidak hanya melihat gambar tetapi juga memahami isi bacaan dan terlibat dalam diskusi. Hasil wawancara mendukung temuan kuantitatif: siswa menyatakan tertarik pada gambar berwarna, tokoh, dan alur cerita, merasa lebih mudah memahami isi bacaan, mampu memusatkan perhatian hingga bacaan selesai, serta memiliki keinginan membaca kembali materi maupun mencari bacaan bergambar lain pada waktu luang.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Ishak et al. (2026) yang menunjukkan peningkatan rata-rata minat membaca dari 55,59 menjadi 82,35 setelah penggunaan komik digital, serta penelitian Fikri et al. (2025), Devi dan Werang (2023), Urip et al. (2023), dan Latifah dan Sunanto

(2025) yang menegaskan bahwa komik digital dapat membantu pemahaman isi bacaan, meningkatkan motivasi, dan mendorong keterlibatan siswa sekolah dasar dalam kegiatan membaca. Kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan komik digital bertema kesehatan yang dirancang sesuai kehidupan siswa serta penggabungan data angket, observasi, dan wawancara secara saling melengkapi.

Penelitian ini menggunakan desain pra-eksperimen one-group pretest-posttest tanpa kelas kontrol pada satu sekolah, sehingga faktor lain di luar perlakuan belum dapat dikendalikan sepenuhnya dan generalisasi hasil perlu dilakukan secara terbatas. Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan kelas kontrol, sampel yang lebih luas, dan waktu perlakuan yang lebih panjang untuk memperkuat validitas temuan.

E. Kesimpulan

Tingkat minat baca siswa kelas IV SDN Beberan 2 Kabupaten Serang, Banten mengalami peningkatan setelah menggunakan media pembelajaran komik digital, dari nilai rata-rata pretest 66,06 menjadi 85,53 pada posttest, dengan pergeseran mayoritas siswa dari kategori tinggi menuju kategori

sangat tinggi pada seluruh indikator minat baca. Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran komik digital terhadap minat baca siswa, dibuktikan dengan nilai Paired Sample t-Test $t = 18,319$ (Sig. $< 0,001$) yang diperkuat oleh uji Wilcoxon, meskipun besarnya peningkatan (N-Gain = 0,561) masih berada pada kategori sedang. Dengan demikian, media komik digital dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia yang menarik, kontekstual, dan interaktif

DAFTAR PUSTAKA

Adams, K. A., & McGuire, E. K. (2022).

Research methods, statistics, and applications (3rd ed.). SAGE Publications.

Afifah, S., Mudzakir, A., & Nandiyanto, A. B. D. (2022). How to calculate paired sample t-test using SPSS software. *Indonesian Journal of Teaching in Science*, 2(1), 81–92. <https://doi.org/10.17509/ijotis.v2i1.45895>

Amalia, I. (2020). Menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 2(2), 152–

untuk meningkatkan minat baca siswa sekolah dasar. Bagi guru, media ini perlu disertai pengelolaan pembelajaran yang terarah—meliputi diskusi, penguatan, dan kegiatan menceritakan kembali—agar ketertarikan visual berkembang menjadi keterlibatan membaca yang aktif, sedangkan bagi peneliti selanjutnya disarankan menggunakan kelas kontrol dan waktu perlakuan yang lebih panjang untuk memperkuat validitas temuan.

155.

<https://doi.org/10.31004/jpdk.v2i2.900>

Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep umum populasi dan sampel dalam penelitian. *PILAR*, 14(1), 15–31. <https://doi.org/10.26618/whw41w62>

Bierer, S. B., Beck Dallaghan, G., Borges, N. J., Brondfield, S., Fung, C. C., Huggett, K. N., Teal, C. R., Thammasitboon, S., & Colbert, C. Y. (2025). Moving beyond simplistic research design in health professions education: What a one-group pretest-posttest design will not prove. *MedEdPORTAL*, 21,

11527.
https://doi.org/10.15766/mep_2374-8265.11527
- Christman, E., Miller, P., & Stewart, J. (2024). Beyond normalized gain: Improved comparison of physics educational outcomes. *Physical Review Physics Education Research*, 20(1), 010123. <https://doi.org/10.1103/PhysRevPhysEducRes.20.010123>
- Devi, N. M. S. N., & Werang, B. R. (2023). Media komik digital berbasis kearifan lokal Tri Hita Karana. *Mimbar PGSD Undiksha*, 11(1), 71–80. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v11i1.55580>
- Fikri, A. F., Widiyono, A., & Muhaimin, M. (2025). Pengaruh media komik digital untuk menumbuhkan minat baca siswa kelas 4 SDN 2 Kedung Jepara. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(1), 22–33. <https://doi.org/10.46368/jpd.v13i1.3818>
- Husna, N., Putra, M. J. A., & Alim, J. A. (2022). Pengembangan materi pembelajaran komik digital “Komik Celestial Objek” untuk memfasilitasi minat baca siswa kelas VI SD. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(5), 1618–1630. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i5.8618>
- Ishak, D. A., Adam, A., & Haslinda. (2026). Penggunaan media komik digital dalam meningkatkan minat membaca teks fiksi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VI di SD Negeri Bontomaero 1 Kabupaten Gowa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1), 44–56. <https://doi.org/10.23969/jp.v11i01.43667>
- Latifah, S., & Sunanto, L. (2025). Pengembangan media komik digital untuk meningkatkan minat baca dan hasil belajar siswa. *Sinergi: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(2), 842–862.
- Machali, I. (2021). Metode penelitian kuantitatif: Panduan praktis merencanakan, melaksanakan, dan analisis dalam penelitian kuantitatif. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Tyas, A. T. N., Oktadini, N. R., Meiriza, A., & Wedhasmara, A. (2024). Analisis faktor yang mempengaruhi

minat baca pada aplikasi komik digital dengan metode UTAUT (Studi kasus: Webtoon). *KONSTELASI: Konvergensi Teknologi dan Sistem Informasi*, 4(2), 194–208. <https://doi.org/10.24002/konstelasi.v4i2.10113>

Urip, I. N., Renol, & Tarupay, H. K. (2023). Pemanfaatan komik digital sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. *Satya Sastraharing: Jurnal Manajemen*, 7(2), 99–111. <https://doi.org/10.33363/satya-sastraharing.v7i2.1110>

Usri, W. R., & Fitria, Y. (2023). Achievement of student learning competencies using problem based E-book in primary school. *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(1), 15–23. <https://doi.org/10.33084/tunas.v9i1.6406>

Wuwur, E. S. P. O. (2022). Faktor penghambat minat baca siswa sekolah dasar. *Jurnal Sains dan Teknologi*, 1(2), 1–6. <https://doi.org/10.58169/saintek.v1i2.70>