

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Komik Digital terhadap Keterampilan Membaca Siswa Usia Sekolah Dasar

Dhea Mutiara Syahfitri,^{1*} Mandra Saragih,²

^{1,2}Program Studi PGSD, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia

¹dheamutiarasyahfitri@gmail.com, ²mandrasaragih@umsu.ac.id

*Corresponding Author

Received: 2025-02-17; Approved: 2025-04-06; Published: 2025-04-30

Abstract

This study aims to evaluate the effect of using digital comic media on the reading skills of elementary school students. This study uses a quantitative approach with a pre-experimental design and a group pretest-posttest design. The research sample consisted of all third-grade students at one of the studios in Malaysia using a purposive sampling method. The paired sample test analysis results showed a significant value (2s) of 0.000 & LT. 0.05. From these results, it can be concluded that there is a significant effect between the use of digital comic media and the reading skills of third-grade students. This study indicates that digital comic media has a positive role in improving students' reading skills. In addition, digital comic media can be used by teachers to connect learning materials with students' daily lives so that it can increase students' learning motivation. The main contribution of this study lies in the empirical evidence regarding the integration of narrative visual media in the form of digital comics that can increase students' interest and understanding of a reading. It provides opportunities for developing contextual and creative learning media in the learning process at the elementary education level.

Keywords: Digital Comic Media, Learning Media, Reading Skills.

Abstrak

Studi ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh penggunaan media komik digital terhadap kemampuan membaca siswa usia sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pra-eksperimen, yaitu *One Group Pretest-Posttest Design*. Sampel penelitian terdiri dari seluruh siswa kelas III pada salah satu Sanggar di Malaysia melalui metode *purposive sampling*. Hasil analisis uji sampel berpasangan menunjukkan nilai signifikan (2s) 0,000 & LT. 0,05. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan media komik digital dan keterampilan membaca siswa kelas III. Penelitian ini mengindikasikan bahwa media komik digital memiliki peran positif dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa. Selain itu, media komik digital dapat dimanfaatkan oleh guru untuk menghubungkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Kontribusi utama penelitian ini terletak pada pembuktian empiris mengenai integrasi media visual naratif berupa komik digital yang mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa atas suatu bacaan. Hal tersebut memberikan peluang bagi pengembangan media pembelajaran yang kontekstual dan kreatif dalam proses pembelajaran pada tingkat pendidikan dasar.

Kata Kunci: Keterampilan Membaca, Media Komik Digital, Media Pembelajaran.

PENDAHULUAN

Membaca sering disebut sebagai jendela dunia karena melalui membaca dapat membuka wawasan dan pengetahuan dari seluruh penjuru dunia (Riyanti, 2021). Membaca merupakan keterampilan berbahasa yang sama pentingnya dengan keterampilan bahasa lainnya. Keterampilan membaca adalah proses yang diterapkan pada pembaca untuk membantu memahami pesan yang ingin penulis melalui media (Alvi & Basri, 2023).

Dalam konteks pendidikan global, keterampilan membaca sangat penting. Keterampilan ini merupakan kemampuan seseorang dalam memahami dan menangkap makna dari sebuah tulisan secara teliti dan lancar (Febrianingsih, 2021). Menurut Raisa Karima dalam Tridiastita membaca terdiri dari dua aspek, yaitu kecepatan membaca dan kemampuan untuk memahami isinya (Tridiastita et al., 2023). Keberhasilan siswa dalam belajar sangat bergantung pada keterampilan membaca yang mereka miliki karena dengan keterampilan itu, mereka bisa mengerti materi yang sedang dipelajari. Selain membaca aspek lain yang termasuk sebagai literasi dasar adalah kemampuan menulis (Istihari, 2024; Mercugliano et al., 2025).

Namun, masalah literasi membaca yang sering ditemukan pada siswa Sekolah Dasar (SD) meliputi rendahnya pemahaman isi bacaan, minat baca yang kurang, keterbatasan media pembelajaran yang menarik, rasa malas, gangguan fisik dan mental, serta kurangnya ketertarikan dan pemahaman terhadap pelajaran yang diajarkan. Berbagai masalah tersebut menjadi salah satu pendorong pemerintah untuk meluncurkan Gerakan Literasi Nasional sejak 2016 (Habibah, 2019). Selain itu, penggunaan teknologi juga menjadi pertimbangan lain karena sebagai contoh yang mengurangi waktu murid guna membaca buku dengan cara tradisional. Meskipun begitu, guru mempunyai peran penting dalam mengatasi rendahnya ketangkasan membaca dengan merancang pembelajaran yang menarik, memberikan dukungan khusus, dan memanfaatkan teknologi guna membantu dalam proses belajar mengajar (Nainggolan et al., 2024).

Penelitian sebelumnya oleh Kamaluddin menunjukkan adanya perbedaan signifikan dalam keterampilan membaca cerpen pada siswa (Kamaluddin, 2021). Berdasarkan temuan tersebut, penggunaan media komik dalam proses belajar dapat meningkatkan perhatian siswa terhadap membaca serta memperdalam pemahaman mereka terhadap cerita yang ada dalam komik. Perbedaan antara studi ini dan penelitian sebelumnya ada pada variabel yang dikaji serta sumber data yang digunakan. Penelitian Kamaluddin fokus pada keterampilan membaca cerpen, sedangkan penelitian ini menitikberatkan pada keterampilan membaca

pemahaman teks narasi. Selain itu, subjek penelitian Kamaluddin adalah siswa SMP, sementara penelitian ini dilakukan pada siswa usia SD kelas III.

Penelitian lain oleh Ramadhani dkk., menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran komik digital terbukti valid dan layak digunakan sebagai alat pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan ini mampu memberikan sudut pandang baru bagi siswa serta berdampak positif terhadap hasil belajar mereka (Ramadhani et al., 2022). Perbedaan dari studi ini juga berada pada variabel yang menjadi fokus penelitian, di mana Ramadhani dkk. fokus pada keterampilan menulis cerita pendek, sementara penelitian ini berfokus pada keterampilan membaca pemahaman teks narasi. Subjek penelitian Ramadhani dkk. adalah siswa kelas IX-3 SMP, sedangkan penelitian ini menggunakan siswa usia SD kelas III.

Di jenjang SD, kemampuan membaca adalah basis yang sangat krusial dalam kegiatan belajar. Tanpa keterampilan membaca yang cukup, siswa akan menghadapi kesulitan dalam memahami isi pelajaran, menyelesaikan tugas, dan mengikuti perkembangan akademik. Namun, kenyataannya tidak semua siswa dapat dengan mudah menguasai keterampilan membaca (Siregar et al., 2024). Rendahnya pengetahuan membaca siswa di SD sebagian besar disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang menarik. Hal tersebut mendorong beberapa peneliti aspek penggunaan metode pembelajaran seperti membaca nyaring yang interaktif (Istihari, 2024), melakukan uji kognitif pada kemampuan literasi (Patimah et al., 2023), dan mengadakan berbagai bentuk program literasi terfokus (Burhani et al., 2024; Habibah & Wahyuni, 2020; Jannah et al., 2023; Mahfudh & Imron, 2020; Nurhidin, 2022; Subakti et al., 2021).

Menurut Burhani, keterampilan membaca siswa masih kurang memadai. Banyak pelajar menghadapi tantangan dalam menangkap isi bacaan karena pengajar masih menerapkan teknik pengajaran tradisional (Burhani et al., 2024). Selain itu, keterbatasan media pembelajaran membuat siswa mudah merasa bosan, mengantuk, pasif, dan kurang aktif (Aliffia & Arifani, 2024; Hidayat et al., 2024). Kurangnya motivasi dan dorongan dari guru untuk menanamkan pentingnya membaca serta kurangnya inisiatif siswa dalam membaca juga menjadi faktor penghambat keterampilan membaca. Di zaman digital ini, teknologi berfungsi sebagai alat belajar yang bermanfaat, sehingga guru perlu terus memperbarui pengetahuannya karena penggunaannya berpengaruh besar bagi pengalaman belajar siswa. Guru bisa memanfaatkan teknologi dalam aktivitas belajar, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih dinamis dan interaktif (Darmayanti & Amalia, 2024; Resti et al., 2024).

Salah satu alat pengajaran yang semakin diminati saat ini adalah komik dalam format digital. Media ini menarik perhatian siswa karena tampilannya yang visual dan menarik. Komik adalah sebuah media komunikasi yang menggunakan gambar dan teks yang diatur secara bertahap untuk menyampaikan pesan dengan cara yang menarik perhatian (Pratama et al., 2023). Komik terdiri dari rangkaian gambar yang bertujuan menyampaikan informasi secara visual dan estetis kepada pembaca. Pemanfaatan komik digital dalam proses belajar terbukti mampu menambah minat siswa dan mempermudah mereka dalam memahami materi yang diajarkan (Khaqi & Heryanto, 2021).

Media komik digital ini efektif dalam menarik perhatian siswa dan membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah. Media ini juga mudah digunakan karena dapat dijangkau melalui perangkat seperti *handphone* dan laptop, sehingga siswa bisa mengulang materi dengan mudah (Pratama et al., 2023). Komik digital berfungsi sebagai sarana yang ampuh untuk mendukung siswa SD dalam meningkatkan kemampuan membaca mereka (Wulandari et al., 2023). Dengan ilustrasi yang menarik dan cerita yang sederhana, komik digital memudahkan siswa dalam memahami teks secara menyenangkan. Media ini juga dapat menginspirasi proses pembelajaran, meningkatkan kualitas pembelajaran secara berkelanjutan, dan mendorong minat baca, terutama bagi siswa yang kurang tertarik membaca (Rodiah et al., 2024).

Komik digital merupakan media pembelajaran berbasis teknologi yang menyajikan materi dalam bentuk visual, teks, dan animasi. Komik digital menggabungkan elemen interaktif seperti gambar dan teks untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik. Secara umum, komik digital adalah adaptasi dari komik tradisional ke dalam format digital yang sering tersedia melalui aplikasi, situs web, atau *e-book* (S & Sari, 2024). Dalam pengembangannya, komik digital dapat berisi berbagai elemen seperti gambar, teks, dan audio yang membantu meningkatkan pengalaman pembaca saat mengikuti cerita (Khadar et al., 2022). Pengembangan media komik juga mempunyai aspek kepraktisan dan manfaat bagi guru dan siswa dalam proses pembelajaran di kelas (Pasira et al., 2024).

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan di lokasi penelitian, terungkap bahwa kemampuan membaca siswa dalam memahami bacaan masih tergolong rendah. Sekitar 30% siswa usia SD kurang memiliki minat dan motivasi untuk berlatih membaca, 20% siswa belum mampu membaca dengan baik, dan 30% lainnya masih mengalami kesulitan serta terbata-bata saat membaca. Ketika diminta membaca sebuah cerita, mereka kesulitan dalam menjelaskan dan memahami alur cerita dengan baik. Selain itu, rendahnya keterampilan membaca ini juga dipengaruhi oleh fakta bahwa sekitar 20% guru masih

menerapkan cara mengajar tradisional dan kurang memanfaatkan alat pembelajaran yang kreatif. Kondisi ini mengakibatkan murid mudah merasa jenuh dan kurang tertarik mengikuti aktivitas membaca, sehingga minat dan kemampuan membaca mereka cenderung menurun akibat metode dan media pembelajaran yang kurang menarik.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan pemanfaatan media komik digital dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa usia SD. Melalui penelitian ini, diharapkan ditemukan metode pembelajaran yang lebih tepat dan menarik untuk mendukung siswa dalam memahami isi bacaan dengan lebih baik. Komik digital mempunyai potensi dapat menarik minat dan meningkatkan semangat belajar siswa. Supaya proses belajar mengajar dapat berlangsung secara optimal, penting bagi siswa untuk lebih fokus dan memperhatikan materi yang sedang dipelajari.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengimplementasikan pendekatan kuantitatif melalui penelitian yang bersifat eksperimen. Metode yang digunakan adalah desain pra-eksperimental, yaitu model *One Group Pretest-Posttest Design*. Pemilihan desain ini didasarkan pada fakta bahwa hanya terdapat satu kelompok yang digunakan, yaitu kelas eksperimen, tanpa adanya kelompok kontrol. Dalam rancangan itu, siswa awalnya diberikan *pretest* untuk menilai kemampuan dasar mereka sebelum perlakuan diterapkan. Selanjutnya, mereka menerima intervensi berupa penggunaan media komik digital, kemudian dilanjutkan dengan *posttest* untuk mengetahui adanya perubahan atau peningkatan keterampilan membaca setelah perlakuan. Dengan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest*, efektivitas perlakuan dapat diukur secara lebih tepat, karena perubahan yang dialami dapat langsung dikaitkan dengan perlakuan yang diberikan. Tahapan penelitian ini dapat digambarkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Pretest and PostTest Design		
Pretest	Perlakuan	Posttest
O ₁	X	O ₂

Tabel 1 merupakan desain *pretest* dan *posttest*. Di mana O₁ memuat tentang nilai *pretest*, X memuat perlakuan yang diberikan berupa penggunaan media pembelajaran komik digital, dan O₂ berisi nilai *posttest*. Instrumen yang dipakai dalam penelitian ini berupa lembar observasi. Validitas konstruk instrumen diukur melalui pendapat ahli (*expert judgement*). Di mana ahli yang memberikan validasi adalah dosen pembimbing peneliti terhadap rubrik keterampilan membaca siswa. Populasi dalam penelitian ini terdiri

dari seluruh siswa kelas III usia SD yang berjumlah 25 orang pada salah satu sanggar belajar di Malaysia. Metode pengambilan sampel yang diterapkan adalah *purposive sampling*, dengan subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas III. Penelitian ini dilaksanakan dalam rentang waktu dari tanggal 27 September hingga 24 Oktober 2024. Teknik analisis data yang diterapkan mencakup pengujian validitas, pengujian normalitas, serta uji-t (uji hipotesis) untuk menentukan apakah ada perbedaan yang signifikan dengan cara melalui hasil *pretest* dan *posttest* setelah perlakuan diberikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Sebelum penelitian dilakukan, diperlukan proses validasi yang harus dipenuhi dan sudah dikonsultasikan kepada para ahli. Uji validitas dilaksanakan untuk menilai apakah sebuah kuesioner dapat diterima sebagai sah atau valid. Kuesioner dinyatakan valid jika pertanyaan-pertanyaannya mampu mencerminkan aspek yang ingin diukur (Sanaky, 2021). Dalam penelitian ini, validitas yang digunakan adalah validitas konstruk. Penilaian validitas konstruk dilakukan dengan meminta pandangan dari para ahli, yaitu dosen pembimbing peneliti yang memberikan validasi terhadap instrumen rubrik penelitian keterampilan membaca siswa. Indikator yang dianalisis dalam studi ini mencakup keterampilan memahami isi teks, merangkum isi teks, menceritakan kembali, dan keterampilan menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan isi teks.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua fase. Fase pertama adalah pengamatan di kelas yang mendapatkan penjelasan dari guru tanpa memanfaatkan media komik digital. Pada tahap ini, keterampilan membaca siswa masih tergolong rendah sebelum perlakuan diberikan. Sebelum perlakuan, *pretest* dilakukan kepada siswa. Guru memantau dan melakukan pengamatan dengan memanfaatkan kertas pengamatan. Selama observasi, jika ditemukan perilaku yang sesuai dengan indikator, maka akan diberi tanda *checklist* (✓) pada lembar observasi tersebut. Indikator kemampuan membaca yang diperhatikan meliputi kemampuan memahami inti bacaan, kemampuan merangkum isi bacaan, kemampuan menyampaikan kembali, serta kemampuan menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan bacaan.

Tahap berikutnya adalah *treatment*, yaitu saat siswa diberikan perlakuan. Selama pelaksanaan *treatment*, siswa diamati dan dinilai. Dalam studi ini, perlakuan yang diterapkan adalah pemanfaatan media komik digital sebagai alat untuk membaca. Setelah *treatment* selesai, peneliti melakukan *posttest*. Pada tahap ini, peneliti mengamati dan

menilai kemampuan pemahaman membaca siswa menggunakan instrumen observasi. Setiap indikator yang muncul selama *posttest* akan ditandai dengan *checklist* (✓). Data yang didapat guna membantu penelitian ini berasal dari hasil *pretest*, *posttest*, serta observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung.

Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif berfungsi untuk memberikan ilustrasi umum tentang data dari *pretest* dan *posttest* siswa. Aspek yang dianalisis mencakup nilai rata-rata, deviasi standar, serta nilai tertinggi dan terendah, baik sebelum maupun sesudah perlakuan diberikan. Hasil *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Statistik Deskriptif *Pretest* dan *Posstest*

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>Pretest</i> Keterampilan Membaca	25	45.00	65.00	54.1600	5.43660
<i>Posttest</i> Keterampilan Membaca	25	60.00	80.00	71.4800	4.39811
Valid N (<i>listwise</i>)	25				

Tabel 2 memperlihatkan hasil dari *pretest* dan *posttest* dengan total peserta yang berjumlah 25 siswa. Di mana nilai terendah yang diperoleh pada *pretest* adalah 45 dan nilai *posttest*-nya mencapai 60. Sementara itu, nilai tertinggi pada *pretest* adalah 65 dan pada *posttest* mencapai 80.

Uji Prasyarat Analisis

Sebelum melaksanakan uji *Paired Sample t-Test*, langkah pertama yang perlu dilakukan adalah menguji normalitas untuk memastikan bahwa data sesuai dengan kriteria distribusi normal. Prosedur pemeriksaan normalitas dilakukan pada data *pretest* dan *posttest* dengan memanfaatkan metode Kolmogorov-Smirnov atau Shapiro-Wilk sesuai dengan jumlah sampel yang ada. Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05, maka data tersebut dianggap berdistribusi normal dan dapat dilanjutkan ke analisis uji-t. Hasil pengujian normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data sebelum dan sesudah tes memiliki distribusi yang normal.

Tabel 3. Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
<i>Pretest</i> Keterampilan Membaca	.178	25	.040	.928	25	.080
<i>Posttest</i> Keterampilan Membaca	.208	25	.007	.938	25	.132

Berdasarkan Tabel 3, hasil dari pengujian normalitas menunjukkan nilai signifikan di atas 0,05. Hal ini berarti bahwa data tersebut terdistribusi normal. Nilai signifikan untuk data *pretest* tercatat sebesar 0,080, sedangkan untuk data *posttest* adalah 0,132, keduanya lebih tinggi dari 0,05. Oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* yang didapat oleh siswa terdistribusi secara normal. Artinya, karena nilai signifikansi lebih dari 0,05, maka data tersebut dianggap sebagai distribusi normal.

Uji Paired Sample T-Test

Setelah data dinyatakan memiliki distribusi normal, langkah berikutnya adalah menganalisis data menggunakan uji *Paired Sample t-Test* untuk mengevaluasi apakah ada perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* dalam keterampilan membaca siswa. Uji ini bertujuan untuk menilai dampak penggunaan media komik digital terhadap peningkatan keterampilan membaca siswa melalui aplikasi SPSS 26. Dalam penelitian ini, hipotesis merupakan sebuah pernyataan sementara yang berlandaskan norma-norma yang berkaitan dengan fenomena atau subjek penelitian dan akan diuji menggunakan metode atau analisis statistik yang sesuai (Yam & Taufik, 2021).

Tujuan pengujian hipotesis ini adalah untuk menentukan apakah ada dampak dari penggunaan media komik digital terhadap kemampuan membaca, jika dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak memanfaatkan media komik digital. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan program SPSS 26 dengan metode analisis *paired sample test*. Kriteria untuk mengambil keputusan adalah sebagai berikut: 1). Jika nilai signifikansi (Sig.) < 0,05, maka terdapat perbedaan signifikan antara *pretest* dan *posttest* (hipotesis alternatif diterima).; 2). Jika nilai signifikansi (Sig.) > 0,05, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan (hipotesis nol diterima). Adapun hasil uji t dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Paired Samples T-Test

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	<i>Pretest</i> Keterampilan Membaca	54.1600	25	5.43660	1.08732
	<i>Posttest</i> Keterampilan Membaca	71.4800	25	4.39811	.87962

Tabel 4 memperlihatkan hasil uji *t-test* terhadap data *pretest* dan *posttest* yang menunjukkan bahwa rata-rata nilai sebelum penerapan media pembelajaran komik digital pada siswa kelas III adalah 54,16 dengan standar deviasi 5,436. Pada fase ini, kemampuan membaca siswa masih dianggap kurang. Di sisi lain, setelah penerapan media komik digital, rata-rata nilainya naik menjadi 71,48 dengan deviasi standar 4,398, yang

menunjukkan adanya perbaikan dalam keterampilan membaca. Berdasarkan data tersebut, terdapat perbedaan signifikan, di mana rata-rata nilai *posttest* lebih tinggi dari *pretest*.

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis									
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	<i>Pretest</i>	-	3.86997	.77399	-	-	-	24	.000
	Keterampilan Membaca -	17.32000			18.91745	15.72255	22.377		
	<i>Posttest</i>								
	Keterampilan Membaca								

Berdasarkan informasi pada Tabel 5, hasil pengujian hipotesis menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) mencapai 0,000. Angka ini selanjutnya dibandingkan dengan batas signifikansi (alpha) yang ditetapkan sebesar 5% atau 0,05. Sesuai dengan aturan, hipotesis alternatif (*H_a*) akan diterima apabila nilai signifikansi berada di bawah 0,05, sedangkan hipotesis nol (*H₀*) akan diterima jika nilai signifikansi lebih dari 0,05. mengingat nilai signifikansi adalah 0,000.

Pembahasan

Temuan penelitian ini mengindikasikan bahwa penggunaan media komik digital dengan cara yang tepat bisa meng-*enhance* kemampuan membaca siswa. Hal tersebut terlihat dari peningkatan signifikan pada rata-rata nilai *posttest* setelah penerapan media tersebut. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa komik digital berhasil menarik perhatian siswa serta memudahkan siswa dalam memahami isi bacaan. Komik sebagai media pembelajaran dapat menjadi pilihan alternatif dalam pengajaran Bahasa Indonesia karena mampu mendorong motivasi dan minat belajar (Burhani et al., 2024). Komik juga mempermudah siswa dalam memahami materi serta meningkatkan kemampuan membaca, terutama bagi siswa tingkat SD/MI. Meski begitu, efektivitas penggunaan komik akan lebih optimal jika dikombinasikan dengan metode pembelajaran yang sesuai. Melalui komik, siswa dapat menyesuaikan gaya belajarnya dengan cara membaca dan memahami isi materi (Ridzal et al., 2023). Hasil penelitian ini juga menguatkan penelitian sebelumnya yang menemukan bahwa penggunaan komik mempunyai aspek kepraktisan dan bermanfaat bagi guru dan meningkatkan pemahaman belajar siswa (Pasira et al., 2024).

Komik digital dalam proses pengembangannya dapat dilengkapi dengan berbagai elemen seperti ilustrasi, teks, dan suara yang memperkaya pengalaman siswa dalam mengikuti alur cerita (Khadar et al., 2022). Ini memperkuat konsep *dual coding* yang diusulkan oleh Allan Paivio pada tahun 1971 dalam Pasira dkk., yang menyatakan bahwa memberikan informasi secara visual dan verbal sekaligus, seperti dalam komik digital, membuat materi lebih mudah dipahami dan diingat (Pasira et al., 2024). Dalam konteks pendidikan, penyajian materi secara visual melalui media seperti komik bisa meningkatkan pemahaman siswa karena mereka dapat menghubungkan informasi dari teks dengan gambar yang mendukung. Komik digital yang menggabungkan unsur teks dan visual memberikan cara belajar yang lebih menarik bagi siswa.

Penelitian yang telah dilakukan sebelumnya mengindikasikan bahwa komik digital sebagai alat pengajaran dapat berkontribusi dalam memperbaiki kemampuan baca siswa. Berdasarkan temuan Willya dkk., penggunaan media komik digital terbukti ampuh dalam menambah minat baca, membiasakan siswa untuk membaca, serta melatih mereka dalam menceritakan kembali isi bacaan (Willya et al., 2023). Rasa bosan yang biasanya muncul saat membaca buku biasa tidak dirasakan siswa saat membaca komik digital karena tampilannya yang menarik. Sementara itu, pada penelitian lain terlihat bahwa terdapat perbedaan nyata dalam pencapaian belajar antara siswa yang memanfaatkan komik digital dan yang tidak. Di mana siswa yang menggunakan komik sebagai media menunjukkan kemampuan memahami bacaan yang lebih baik (Wafa & Wiranti, 2024).

Temuan penelitian ini sejalan dengan beberapa hasil dari penelitian sebelumnya yang mengindikasikan bahwa pemanfaatan media visual seperti komik mampu meningkatkan ketertarikan dan pemahaman siswa tentang materi membaca. Selain itu, hasil observasi juga memperlihatkan adanya perubahan positif dalam perilaku siswa, di mana mereka menunjukkan peningkatan aktivitas dan daya tanggap selama proses belajar, yang menunjukkan adanya kemajuan dalam partisipasi belajar. Oleh karena itu, pemanfaatan komik digital bisa dijadikan pilihan media pengajaran yang efisien untuk meningkatkan keterampilan membaca, khususnya bagi siswa kelas 3.

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian, dapat ditarik kesimpulan bahwa komik sebagai media ajar dapat menjadi pilihan yang efisien dalam pengajaran Bahasa Indonesia. Pemanfaatan sarana ini terbukti dapat meningkatkan semangat dan ketertarikan siswa dalam belajar, memudahkan mereka dalam memahami materi, serta menumbuhkan

kemampuan membaca. khususnya pada siswa kelas III SD. Sebelum penggunaan komik digital, keterampilan membaca siswa masih rendah karena guru belum memanfaatkan media pembelajaran yang menarik, sehingga siswa merasa bosan. Namun, setelah diterapkannya media komik digital yang memuat gambar berwarna dan teks, minat siswa untuk membaca meningkat dan berdampak positif pada keterampilan membaca mereka.

Meskipun demikian, penelitian ini mempunyai keterbatasan. Pertama, studi ini hanya dilaksanakan di satu lokasi, yaitu salah satu sanggar belajar di Malaysia. Batasan wilayah ini menyebabkan temuan penelitian belum bisa digeneralisasi secara luas ke dalam konteks lain atau ke daerah berbeda. Kedua, jumlah sampel yang digunakan masih memiliki batasan, sehingga temuan yang didapat mungkin belum sepenuhnya menggambarkan kelompok siswa dengan sifat yang serupa. Berdasarkan keterbatasan-keterbatasan tersebut, disarankan agar penelitian selanjutnya dapat memperluas cakupan lokasi dan jumlah sampel agar hasil penelitian dapat digeneralisasikan secara lebih luas. Penelitian lanjutan juga diharapkan dapat melakukan perbandingan antara media komik digital dengan jenis media pembelajaran lainnya, seperti video edukatif, buku cerita bergambar, atau media berbasis permainan (gamifikasi), untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai efektivitas setiap media.

REFERENSI

- Aliffia, Y., & Arifani, Y. (2024). The Utilization of Using Youtube Videos to Improve Students Speaking Skills During Online Learning at Ban Kaengsriphoom School, Thailand: English. *Journal of English Development*, 4(01), 1–14. <https://doi.org/10.25217/jed.v4i01.3766>
- Alvi, & Basri, A. (2023). Penggunaan Metode Sas (Struktural Analisis Sintetik) dengan Berbantuan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas II SD Negeri 19 Asam Jawa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 22290–22299.
- Burhani, M. A., Sukron, M., & Yasman, L. A. (2024). Pengaruh Media Komik Digital terhadap Keterampilan Membaca Siswa Kelas III SDN 19 Sitiung. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(04), Article 04. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i04.5287>
- Darmayanti, M., & Amalia, A. (2024). Bahan Ajar Digital dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar: Analisis Bibliometrik dan Systematic Literature Review. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 5(1), 45–60. <https://doi.org/10.30762/sittah.v5i1.2536>
- Febrianingsih, D. (2021). Keterampilan Membaca Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *SALIMIYA: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam*, 2(2), 2721–2708.
- Habibah, M. (2019). Pengembangan Budaya Literasi Agama di SMA Negeri 2 Kediri. *Indonesian Journal of Islamic Education Studies (IJIES)*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.33367/ijies.v2i2.1110>

- Habibah, M., & Wahyuni, S. (2020). Literasi Agama Islam sebagai Strategi Pembinaan Karakter Religius Siswa RA KM Al Hikmah Kediri. *JCE (Journal of Childhood Education)*, 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.30736/jce.v3i2.114>
- Hidayat, R., Parisu, C. Z. L., Husain, I. A., & Saputra, E. E. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Minat Baca pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SDN 102 Kendari. *Indonesian Research Journal on Education*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.31004/irje.v5i1.2079>
- Istihari, I. (2024). Improving Primary Students' Reading Engagement and Critical Literacy through Interactive Read-Aloud. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 5(2), 211–224. <https://doi.org/10.30762/sittah.v5i2.3695>
- Jannah, M., Muassomah, Jannah, R., & Azmi, F. A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Lok-R (Literasi, Orientasi, Kolaborasim Dan Refleksi) Dalam Meningkatkan Literasi Membaca (Maharah Qiraah) Pada Bacaan Teks Berbahasa Arab. *Muhadasah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.51339/muhad.v5i1.750>
- Kamaluddin, M. I. (2021). Pengaruh Media Komik terhadap Keterampilan Membaca Cerpen. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 7(1), 125–131. <https://doi.org/10.30605/onoma.v7i1.608>
- Khadar, R. S. F., Rahmat, D., & Saepuloh, L. (2022). Pengembangan Media Komik Digital Mata Pelajaran IPA Kelas VII di SMP Muhammadiyah Sukabumi. *Berajah Journal*, 2(3), Article 3. <https://doi.org/10.47353/bj.v2i3.113>
- Khaqi, R. B., & Heryanto, F. F. (2021). Riset Analisis Unsur Visual Pada Komik Digital Geng Komunika Pada Platform Webtoon. *Journal of Visual Communication Design*, 2, 1–23.
- Mahfudh, M. R., & Imron, A. (2020). Strategi Kepala Sekolah dalam Meningkatkan Literasi Membaca Siswa di SMA Negeri 1 Kota Kediri. *Indonesian Journal of Islamic Education Studies (IJIES)*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.33367/ijies.v3i1.1138>
- Mercugliano, A., Bigozzi, Lucia, De Cunto, Antonella, Graziani, Daniela, Pecini, Chiara, Usai, Maria Carmen, Vecchi, Simona, & Ruffini, C. (2025). Which childhood predictive indices forecast reading and writing skills in school-age children: A systematic review. *Child Neuropsychology*, 31(1), 161–196. <https://doi.org/10.1080/09297049.2024.2347381>
- Nainggolan, R., Nababan, R. D., Sianturi, S. L. J., Habibah, N., Ishadi, I. F., & Siallagan, L. (2024). Analisis Faktor-Faktor Penyebab Kurangnya Literasi Membaca Buku di Sd Yayasan Duta Harapan Bukit Sion Medan. *Pragmatik: Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa Dan Pendidikan*, 2(3), 149–162. <https://doi.org/10.61132/pragmatik.v2i3.705>
- Nurhidin, E. (2022). Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Kualitas Literasi Membaca Qur'an Siswa Sekolah Menengah Atas. *Edudeena: Journal of Islamic Religious Education*, 6(1), Article 1. <https://doi.org/10.30762/ed.v6i1.136>
- Pasira, E., Sukirman, S., & R, M. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Komik pada Materi Akhlak Terpuji di Kelas IV SDN 116 Sepakat Kabupaten Luwu Utara. *Jurnal Pendidikan Refleksi*, 13(2), Article 2.

- Patimah, P., Syamsi, A., & Fadia, L. (2023). Problem Implementasi Asesmen Kompetensi Minimum di Madrasah Ibtidaiyah dan Sekolah Dasar. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 4(2), 97–110. <https://doi.org/10.30762/sittah.v4i2.1122>
- Pratama, M. I., Ratricia, P., Fitri, A., & Ikhwan, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Implementasi User Interface Pada Multimedia Interaktif E-Komik. *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 1(4), 353–356. <https://doi.org/10.47233/jpst.v1i2.425>
- Ramadhani, A., Tambunan, M. A., Saragih, V. R., Sirait, J., & Sitanggang Gusar, M. R. (2022). Pengaruh Media Komik Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Pendek. *JBSI: Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(02), 251–260. <https://doi.org/10.47709/jbsi.v2i02.1870>
- Resti, R., Wati, R. A., Ma'Arif, S., & Syarifuddin, S. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Alat Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiya*, 8(3), 1145. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3563>
- Ridzal, D. F. S., Mislikhah, S., & Mu'alimin, M. (2023). Komik Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Yang Menarik Bagi Siswa SD/MI. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 10(2), 170–178.
- Riyanti, A. (2021). *Keterampilan Membaca*. Penerbit K-Media.
- Rodiah, N., Ramadi, R., & Vai, A. (2024). Pengembangan Komik Digital Interaktif sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan pada Materi Pencak Silat di SD Kota Pekanbaru. *Jurnal Porkes*, 7(1), Article 1. <https://doi.org/10.29408/porkes.v7i1.25763>
- S, P. H., & Sari, T. K. (2024). Pembuatan Komik Digital “Danau Naga Sakti. *Jurnal Intellect Insan Cendikia*, 1(8), Article 8.
- Sanaky, M. M. (2021). Analisis Faktor-Faktor Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama MAN 1 Tulehu Maluku Tengah. *JURNAL SIMETRIK*, 11(1), Article 1. <https://doi.org/10.31959/js.v11i1.615>
- Siregar, S., Harahap, F. A., Dalimunthe, D., & Purnama, T. B. (2024). Faktor Penyebab Kesulitan Membaca dan Dampak terhadap Perkembangan Prestasi Siswa Kelas IV-VI SDN 104255 Pantai Labu. *ENGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.37304/enggang.v5i1.19672>
- Subakti, H., Oktaviani, S., & Anggraini, K. (2021). Implementasi Gerakan Literasi Sekolah Pada Masa Pandemi Covid-19 Dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), Article 4. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1209>
- Tridiastita, R., Syamsuyurnita, S., Sari, S. P., & Nasution, I. S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Peserta Didik Kelas II Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 25229–25236. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.10624>
- Wafa, N. M., & Wiranti, D. A. (2024). Efektivitas Media Komik Digital terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SDN 3 Kawak. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 5, 272–279.

- Willya, A. R., Luthfiyyah, A., Simbolon, P. C., & Marini, A. (2023). Peran Media Pembelajaran Komik Digital Untuk Menumbuhkan Minat Baca Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(3), 449–454.
- Wulandari, D., Rejekiningsih, T., & Santosa, E. B. (2023). Analisis Kebutuhan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Literasi Membaca bagi Siswa Sekolah Dasar di Bojonegoro. *Journal on Education*, 06(01), 8854–8865.
- Yam, J. H., & Taufik, R. (2021). Hipotesis Penelitian Kuantitatif. *Perspektif: Jurnal Ilmu Administrasi*, 3(2), 96–102. <https://doi.org/10.33592/perspektif.v3i2.1540>