

Signifikansi Media Komik Digital terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa

Tri Utami Ningsih^{1✉}, Abdul Hafid² & Ahmad Yulianto³

¹²³Program Studi PGSD, Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong, Indonesia

✉ E-mail: triutaminingsih829@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media komik digital terhadap keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V SD YPK Eway Kabupaten Maybrat. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan desain one group pretest-posttest. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 12 siswa, dengan teknik total sampling. Instrumen yang digunakan berupa soal pilihan ganda sebanyak 20 nomor untuk pretest dan posttest. Data dianalisis menggunakan uji normalitas dan uji paired sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan membaca pemahaman siswa sebelum menggunakan media komik digital tergolong cukup dengan nilai rata-rata pretest sebesar 45,83. Setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media komik digital, keterampilan membaca pemahaman siswa mengalami peningkatan yang signifikan dengan nilai rata-rata posttest sebesar 85,00. Hasil uji paired sample t-test diperoleh nilai signifikan sebesar $0,000 < 0,05$ yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan media komik digital tidak hanya memberikan peningkatan nilai secara statistik, tetapi juga berkontribusi nyata dalam memperkuat keterampilan membaca pemahaman siswa terhadap keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V SD YPK Eway Kabupaten Maybrat. Media komik digital terbukti menjadi alternatif pembelajaran yang efektif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik belajar siswa sekolah dasar. Temuan ini memberikan nilai praktis bagi guru SD untuk mengintegrasikan media digital sebagai sumber belajar yang lebih interaktif, serta dapat menjadi dasar bagi pengembangan media pembelajaran digital lainnya di masa depan.

Kata kunci: Media Komik Digital; Membaca Pemahaman; Pembelajaran Bahasa

Abstract

This study aims to determine the effect of digital comic media on the reading comprehension skills of fifth-grade students at SD YPK Eway, Maybrat Regency. The research method employed was an experimental design using a one-group pretest–posttest model. The sample consisted of 12 students selected through total sampling. The instrument used was a multiple-choice test consisting of 20 items administered during both the pretest and posttest. The data were analyzed using normality tests and a paired sample t-test. The results show that students' reading comprehension skills before using digital comic media were in the "fair" category, with an average pretest score of 45.83. After participating in learning activities with digital comic media, students' reading comprehension skills increased significantly, with an average posttest score of 85.00. The paired sample t-test produced a significance value of $0.000 < 0.05$, indicating a significant difference between the pretest and posttest results. Thus, this study confirms that the use of digital comic media not only improves scores statistically but also contributes meaningfully to enhancing students' reading comprehension skills. Digital comic media has proven to be an effective and engaging learning alternative that aligns with the learning characteristics of elementary school students. These findings offer practical value for elementary school teachers to integrate digital media as a more interactive learning resource and serve as a foundation for developing other digital learning materials in the future.

Keywords: Digital Comic Media; Reading Comprehension; Indonesian Language Learning.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana utama dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas cerdas, dan berkarakter. Di jenjang sekolah dasar, membaca menjadi salah satu keterampilan dasar yang wajib dimiliki siswa, terutama dalam memahami informasi yang tersaji dalam teks. Membaca tidak hanya sekedar mengeja huruf demi huruf, melainkan memahami isi bacaan secara menyeluruh. Dalam kegiatan belajar, membaca pemahaman berfungsi sebagai kemampuan dasar yang membutuhkan siswa untuk menyerap informasi dari berbagai mata pelajaran.

Namun dalam kenyataannya, keterampilan membaca pemahaman siswa di tingkat sekolah dasar, khususnya di SD YPK Eway Kabupaten Maybrat, masih tergolong rendah. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti pada Februari 2025 terhadap 12 siswa kelas V, diketahui bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan yang disajikan dalam bentuk teks konvensional. Hal ini terlihat dari hasil tes diagnostik awal, di mana nilai rata-rata membaca pemahaman siswa masih berada di bawah standar ketuntasan. Kondisi tersebut diperparah oleh rendahnya minat membaca siswa karena bahan bacaan yang digunakan cenderung monoton dan kurang menarik. Pendapat ini sejalan dengan Subiyanto (2022) yang menyatakan bahwa pembelajaran membaca yang disajikan secara tekstual tanpa dukungan visual membuat siswa cepat bosan dan kurang terlibat dalam aktivitas membaca. Demikian pula menurut Oktariani (2021), anak-anak sekolah dasar membutuhkan media baca yang variatif dan menarik agar motivasi membaca mereka meningkat. Selain itu, Kurniawan (2020) menegaskan bahwa pembelajaran membaca yang tidak

memberikan pengalaman visual dan interaktif menyebabkan siswa sulit memahami dan mengingat isi bacaan. Dengan demikian, rendahnya keterampilan membaca pemahaman siswa tidak hanya disebabkan oleh kemampuan dasar yang lemah, tetapi juga dipengaruhi oleh penyajian materi yang kurang memotivasi bagi siswa.

Seiring perkembangan teknologi pendidikan, media komik digital hadir sebagai alternatif pembelajaran yang lebih menarik. Komik digital menggabungkan teks dan ilustrasi visual yang mampu memotivasi siswa untuk membaca dan mempermudah proses pemahaman isi bacaan, ini sejalan dengan penelitian Nurfadillah (2021) yang menunjukkan media komik digital efektif meningkatkan kemampuan memahami bacaan siswa SD. Penelitian Lestari (2022) juga mendukung, di mana komik digital berbasis cerita rakyat dapat meningkatkan minat dan pemahaman membaca sedangkan Setiawan (2019) membuktikan efektivitas komik digital dalam capaian belajar secara umum di SD.

Komik digital adalah salah satu jenis media pembelajaran berbasis visual dan audio-visual yang menyajikan perpaduan antara gambar, teks dan alur cerita dalam format digital. Menurut Pramudyo (2020:45), komik digital merupakan media cerita bergambar yang disajikan dalam format file digital dan dapat ditampilkan menggunakan perangkat elektronik seperti laptop, proyektor, atau smartphone, yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dan informasi kepada pembaca.

Penggunaan komik digital dalam proses pembelajaran memiliki sejumlah manfaat penting, khususnya bagi siswa sekolah dasar. Komik digital mampu mendorong ketertarikan dan semangat siswa

dalam membaca karena penyajian materi yang dilengkapi dengan ilustrasi visual menjadikan bacaan lebih hidup dan tidak membosankan. Kombinasi teks dan gambar juga membantu siswa memahami isi materi dengan lebih mudah, terutama ketika konsep yang dipelajari bersifat abstrak atau sulit dijelaskan hanya melalui penjelasan verbal. Selain itu, komik digital memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Bagi guru, media ini mempermudah penyampaian materi karena informasi dapat divisualisasikan dengan jelas. Pada akhirnya, penggunaan komik digital terbukti dapat meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa melalui penyajian konten yang lebih menarik, informatif, dan mudah dipahami.

Beberapa keunggulan Komik Digital dibandingkan media pembelajaran konvensional, komik digital memiliki sejumlah keunggulan (Pramudyo, 2020:48), yaitu: 1) Lebih menarik karena dilengkapi dengan ilustrasi gambar berwarna, 2) Dapat menampilkan cerita yang sesuai dengan konteks lingkungan siswa, 3) Mudah diakses dan ditayangkan menggunakan berbagai perangkat digital, dan 4) Dapat dikembangkan sesuai kebutuhan materi pelajaran.

Meski efektivitas media komik digital telah banyak diteliti, dan media komik digital terbukti efektif meningkatkan membaca pemahaman di berbagai konteks sekolah dasar, belum banyak penelitian yang menguji efektivitasnya secara kuantitatif pada siswa di wilayah 3T seperti Kabupaten Maybrat dengan keterbatasan sarana belajar, sehingga penelitian ini mengisi celah tersebut.

Menurut Kementerian Desa, Pembangunan Daerah Tertinggal, dan

Transmigrasi (Kemendes PDTT), daerah 3T merupakan wilayah yang masih memiliki ketertinggalan signifikan akibat rendahnya aksesibilitas, keterbatasan infrastruktur, serta minimnya layanan dasar seperti pendidikan, kesehatan, dan konektivitas transportasi. Faktor geografis sering menjadi penyebab utama lambatnya pembangunan.

Karakteristik siswa di daerah terpencil yang memiliki keterbatasan akses terhadap media pembelajaran digital menjadikan konteks ini penting untuk diteliti. Penelitian ini memberikan kontribusi kebaruan melalui penerapan media komik digital dalam lingkungan pendidikan dengan keterbatasan sarana belajar, serta menilai efektivitasnya dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman secara kuantitatif dan perbedaan antara penelitian ini dan yang terdahulu terletak pada konteks lokal, jenis komik, serta jumlah dan jenjang peserta didik.

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat diketahui pengaruh penggunaan komik digital terhadap peningkatan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V SD YPK Eway Kabupaten Maybrat.

METODE PENELITIAN

Penelitian adalah proses penyelidikan atau proses penemuan untuk mendapatkan kebenaran dan membuktikan suatu fenomena (Sakya et al., 2020). Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025, tepatnya di bulan Februari 2025. Adapun lokasi penelitian berada di SD YPK Eway yang terletak di Kabupaten Maybrat, Provinsi Papua Barat Daya.

Metode penelitian menurut Sugiyono (2019:2) merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif, menurut Sugiyono (2019:16-17)

metode penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/artistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Rancangan Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pre-experimental design dengan desain one group pretets-posttest. Penelitian eksperimen bertujuan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan terhadap variabel tertentu. Pada penelitian ini, perlakuan yang diberikan berupa penerapan media komik digital berjudul Pagi yang cerah di Kampung Eway dalam pembelajaran, untuk mengukur keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V SD YPK Eway Kabupaten Maybrat. Desain one group pretest-posttest dilaksanakan dengan memberikan tes awal kepada subjek penelitian sebelum diberi perlakuan. Setelah perlakuan berupa pembelajaran dengan media komik digital selesai diberikan tes untuk mengukur hasil keterampilan membaca pemahaman. Selanjutnya hasil pretest dan posttest dianalisis guna mengetahui ada tidaknya pengaruh dari perlakuan yang diterapkan.

Alur pelaksanaan penelitian ini adalah:

Siswa terlebih dahulu diberikan pretest berupa 20 soal pilihan ganda untuk mengukur kemampuan awal membaca pemahaman mereka.

Setelah itu, siswa mengikuti pembelajaran menggunakan media komik digital sesuai cerita Pagi yang Cerah di Kampung Eway selama 3 pertemuan.

Setelah perlakuan berupa pembelajaran dengan media komik digital diberikan, siswa kembali diberikan posttest menggunakan soal yang setara dari sebelumnya untuk

mengukur perubahan keterampilan membaca pemahaman.

Hasil pretest dan posttest kemudian dianalisis untuk melihat pengaruh dari penerapan media komik digital terhadap peningkatan keterampilan membaca pemahaman siswa.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif karena data yang diperoleh berupa angka hasil pretest dan posttest, yang kemudian dianalisis secara statistik. Uji t digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan antara hasil sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Metode penelitian meliputi jenis penelitian, subjek penelitian dan partisipan, instrument penelitian, pengumpulan data dan metode analisis datanya.

Yusuf (2017) menjelaskan bahwa populasi merupakan keseluruhan atribut; dapat berupa manusia, objek, atau kejadian yang menjadi fokus penelitian. Dan menurut sugiyono (2016:81) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel disebut sebagai perwakilan harus mempunyai sifat-sifat atau ciri-ciri yang terdapat dari populasi.

Beberapa pendapat ahli tentang populasi. Menurut (Garaika & Darmanah, 2019), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti.

Populasi dalam penelitian ini meliputi seluruh siswa kelas V SD YPK Eway Kabupaten Maybrat yang berjumlah 12 siswa. Karena jumlah populasi yang tersedia kurang dari 30 siswa, maka semua anggota populasi tersebut digunakan sebagai sampel dalam penelitian ini. Teknik pengambilan sampel penelitian ini terdiri dari 12 siswa

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

Test

Test yang digunakan untuk mengukur kemampuan membaca pemahaman siswa, berupa soal pilihan ganda sebanyak 20 butir soal. Tes ini dilaksanakan dua kali, yaitu sebelum perlakuan (pretest) dan sesudah perlakuan (posttest). Soal-soal tersebut berisi cerita yang diadaptasi dari isi komik digital berjudul Pagi yang Cerah di Kampung Eway.

Observasi

Observasi dilakukan untuk memantau secara langsung jalannya proses pembelajaran di kelas, aktivitas siswa serta penggunaan media komik digital selama kegiatan berlangsung.

Dokumentasi

Teknik dokumentasi dimanfaatkan untuk menghimpun data berupa foto, arsip, serta dokumen yang berkaitan dengan pelaksanaan kegiatan penelitian. Dokumentasi yang dilakukan meliputi: a) Foto proses pembelajaran menggunakan media komik digital, b) Foto pelaksanaan pretest-posttest, c) Foto media komik digital yang digunakan, d) Surat izin pelaksanaan penelitian dan surat keterangan telah menyelesaikan kegiatan penelitian, dan e) Data hasil dokumentasi ini berfungsi sebagai bukti alternatif atas pelaksanaan kegiatan penelitian.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dua jenis, yaitu instrumen tes dan instrumen media pembelajaran. Instrumen tes berupa soal pretest dan posttest yang digunakan untuk mengukur kemampuan membaca pemahaman siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media komik digital. Sedangkan instrumen media pembelajaran dalam penelitian ini berupa media komik digital berjudul Pagi yang Cerah di Kampung Eway yang menggunakan dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini berupa komik digital berjudul Pagi yang Cerah di Kampung Eway. Komik ini disusun langsung oleh peneliti dan berisi cerita yang mengangkat tema lingkungan serta kehidupan sosial masyarakat di Kampung Eway. Media ini dirancang dengan tujuan untuk membantu meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa melalui cerita yang sesuai dengan karakteristik kebiasaan dan budaya lokal siswa di SD YPK Eway.

Instrumen dalam penelitian ini berupa tes pilihan ganda yang terdiri dari 20 butir soal, digunakan baik pada pretest maupun posttest. Seluruh soal disusun berdasarkan kisi-kisi yang telah disesuaikan dengan materi cerita fiksi berjudul Pagi yang Cerah di Kampung Eway. Penyusunan kisi-kisi tersebut bertujuan untuk memastikan bahwa soal yang disusun telah mewakili indikator-indikator keterampilan membaca pemahaman yang ingin diukur dalam penelitian ini.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode statistik deskriptif dan inferensial. Hasil pretest dan posttest dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui nilai rata-rata skor tertinggi, skor terendah, serta standar deviasi dari hasil tes siswa. Untuk menganalisis terdapat pengaruh penggunaan media komik digital terhadap keterampilan membaca pemahaman siswa, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas selanjutnya, data dianalisis menggunakan uji t (Paired sample t-test) dengan bantuan program SPSS.

Apabila nilai signifikansi (2-tailed) lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sebaliknya, jika nilai signifikansi (2-tailed) lebih besar dari 0,05 maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1) Hasil Statistik Deskriptif Rekapitulasi Pretest dan Posttest

Paired Samples Statistics				
	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 _pretest komik	45,83	12	4,687	1,353
_posttest komik	85,00	12	5,641	1,628

Sumber: Data hasil tes siswa kelas V SD YPK Eway, dioalah peneliti (2025)

Berdasarkan data yang tercantum di atas, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata pretest siswa adalah sebesar 45,83 Nilai rata-rata posttest siswa meningkat menjadi 85,00. Data ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa setelah pembelajaran menggunakan media

komik digital dalam pembelajaran membaca pemahaman.

Uji Normalitas

Menurut Imam Ghozali (2018:160) uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah model regresi, variabel pengganggu atau residual memiliki distribusi normal. Sebelum menganalisis data menggunakan uji parametrik, dilakukan terlebih dahulu uji normalitas untuk memastikan bahwa data nilai *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Dalam penelitian ini, pengujian normalitas dilakukan melalui aplikasi SPSS. Hasil pengujian tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest komik	,237	12	,061	,891	12	,123
posttest komik	,167	12	,200 [*]	,947	12	,598

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Hasil pengolahan data uji normalitas dengan Shapiro-Wilk melalui SPSS, oleh peneliti (2025).

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan yang ditampilkan pada gambar di atas diketahui bahwa nilai signifikansi (sig) untuk pretest sebesar 0,123 dan posttest sebesar 0,598. Karena kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest tidak menyimpang dari distribusi normal. Dengan demikian data dalam penelitian ini memenuhi syarat untuk dilakukan analisis menggunakan uji parametrik.

Hasil Uji Pengujian Hipotesis dengan Uji-t

Pengujian hipotesis bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh signifikan dari penggunaan media komik digital terhadap

keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V SD YPK Eway Kabupaten Maybrat. Metode pengujian yang digunakan adalah Paired Sample T-test, karena hasil uji prasyarat menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis yang dilakukan melalui Paired Sample T-test dengan bantuan program SPSS diperoleh nilai t sebesar -18,500, dengan derajat kebebasan (df) sebesar 11 dan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai ini lebih kecil daripada taraf signifikansi 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara

nilai pretest dan posttest keterampilan membaca pemahaman siswa setelah menggunakan media komik digital. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_1) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak yang berarti

penggunaan media komik digital memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V SD YPK Eway Kabupaten Maybrat

Paired Samples Test								
Paired Differences								
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		t	Sig. (2-tailed)
			n	Mean	Lower	Upper		
Pair 1	pretest komik - posttest komik	-39,16	7,334	2,117	-43,826	-34,507	-18,500	,000

Sumber: Hasil pengolahan data uji paired sample t-test menggunakan SPSS, oleh peneliti (2025)

Mengacu pada Tabel 4.7, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 yang berada di bawah batas signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest siswa setelah penerapan media komik digital. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik digital memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V SD YPK Eway.

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh media komik digital terhadap peningkatan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V SD YPK Eway Kabupaten Maybrat. Data yang diperoleh berupa nilai pretest dan posttest dari 12 siswa. Selanjutnya, data tersebut dianalisis melalui uji normalitas, serta uji paired sample t-test guna pembelajaran yang diterapkan.

Pada tahap awal sebelum pelaksanaan pembelajaran menggunakan media komik digital berjudul Pagi yang Cerah di Kampung Eway, siswa terlebih dahulu mengikuti

pretest guna mengukur kemampuan awal mereka dalam keterampilan membaca pemahaman. Hasil pretest yang diperoleh menunjukkan nilai rata-rata sebesar 45,83. Temuan ini memperlihatkan bahwa kemampuan membaca pemahaman siswa secara umum masih berada pada kategori cukup dan memerlukan peningkatan.

Setelah pelaksanaan pembelajaran dengan memanfaatkan media komik digital selama beberapa pertemuan, siswa kembali mengikuti posttest menggunakan soal dengan jumlah dan bentuk yang serupa. Berdasarkan hasil posttest, terdapat peningkatan yang signifikan pada hasil belajar, di mana rata-rata nilai mencapai 85,00. Capaian ini menunjukkan bahwa setelah mengikuti pembelajaran tersebut, keterampilan membaca pemahaman siswa meningkat dan berada dalam kategori baik.

Hasil uji normalitas yang dilakukan melalui metode Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa nilai pretest dan posttest berdistribusi normal, ditandai dengan nilai signifikansi masing-masing data lebih besar dari 0,05. Selanjutnya, dilakukan uji homogenitas untuk memastikan kesamaan varians antar data. Hasil pengujian ini memperhatikan bahwa nilai pretest dan posttest memiliki

varians yang homogen karena nilai signifikansi yang diperoleh juga melebihi 0,05.

Setelah itu, dilakukan uji hipotesis menggunakan Paired Sample T-test untuk menguji apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Berdasarkan pengujian, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari nilai batas signifikan antara hasil pretest dan posttest. Dengan demikian, penerapan media komik digital terbukti memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan keterampilan membaca pemahaman siswa.

Peningkatan hasil belajar siswa ini tidak terlepas dari keunggulan media komik digital yang menyajikan kombinasi visual berupa gambar, teks, serta dialog yang menarik, sehingga memudahkan siswa dalam memahami isi bacaan. Disamping itu, tema cerita yang diadaptasi dari lingkungan keseharian siswa, yaitu Pagi yang Cerah di Kampung Eway, turut berperan dalam meningkatkan partisipasi dan ketertarikan siswa selama proses membaca, karena mereka dekat dan familiar dengan latar serta karakter dalam cerita tersebut.

Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nurfadillah (2021) berjudul Pengaruh Media Komik Digital Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SD Negeri 1 Banda Aceh, menunjukkan bahwa penggunaan media komik digital efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami bacaan. Kesamaan penelitian ini dengan penelitian yang sedang dilaksanakan terletak pada pemanfaatan media komik digital sebagai alat bantu pembelajaran untuk keterampilan membaca pemahaman di jenjang sekolah dasar. Sementara perbedaannya terdapat pada

lokasi penelitian serta jumlah sampel yang digunakan penelitian Nurfadillah dilakukan di Banda Aceh dengan jumlah sampel lebih banyak dibandingkan penelitian ini.

Penelitian yang dilakukan pula oleh Dewi Lestari (2022) dengan judul Penggunaan Komik Digital Berbasis Cerita Rakyat dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD membuktikan bahwa media komik digital berbasis cerita rakyat efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman membaca siswa secara signifikan. Kesamaan penelitian ini dengan penelitian yang sedang dilakukan terletak pada pemanfaatan media komik digital dalam proses pembelajaran. Bahasa Indonesia di jenjang sekolah dasar. Perbedaannya terletak pada jenis komik yang digunakan, dimana Dewi Lestari menggunakan komik digital berbasis cerita rakyat, sedangkan penelitian ini menggunakan komik bertema lingkungan sekitar.

Penelitian oleh Rahmawati (2020) berjudul Pengaruh Penggunaan Media Komik Digital Terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman di SMP membuktikan bahwa penerapan media komik digital dapat meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa. kesamaan penelitian ini dengan penelitian yang sedang dilakukan terletak pada penggunaan media komik digital untuk membantu meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. Adapun perbedaannya terletak pada jenjang pendidikan, dimana penelitian Rahmawati dilakukan di tingkat SMP, sedangkan penelitian ini dilaksanakan di tingkat SD.

Dan penelitian yang dilakukan oleh Setiawan (2019) berjudul Efektivitas Media Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD menyimpulkan bahwa penggunaan media komik digital efektif dalam meningkatkan capaian hasil

belajar siswa sekolah dasar. Kesamaan penelitian ini dengan penelitian yang sedang dilakukan terletak pada pemanfaatan media komik digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SD. Adapun perbedaannya terletak pada fokus penelitian, dimana Setiawan lebih menekankan pada hasil belajar secara umum, sedangkan penelitian ini lebih fokus pada keterampilan membaca pemahaman.

Berdasarkan hasil temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media komik digital pantas dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam upaya meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa di tingkat sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media komik digital terbukti memberikan pengaruh yang nyata terhadap peningkatan keterampilan membaca pemahaman siswa. Media ini tidak hanya membantu siswa memahami teks dengan lebih mudah, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik belajar anak sekolah dasar.

Melalui proses pembelajaran yang lebih visual dan interaktif, siswa menunjukkan perkembangan kemampuan memahami bacaan secara lebih baik. Hal ini menegaskan bahwa media komik digital dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk mendukung peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Temuan penelitian ini juga memberikan manfaat praktis bagi guru, khususnya dalam memanfaatkan media

digital sebagai sumber belajar yang inovatif dan relevan dengan perkembangan teknologi pendidikan. Selain itu, hasil penelitian dapat menjadi acuan bagi pengembangan media pembelajaran digital lain yang dapat diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran di masa mendatang.

Saran pada hasil penelitian yang telah diperoleh, peneliti menyampaikan beberapa saran berikut:

Bagi Guru disarankan untuk lebih aktif dan kreatif dalam membaca serta memahami berbagai bacaan, khususnya pada materi membaca pemahaman dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Akan lebih baik apabila media yang digunakan memuat cerita-cerita lokal yang relevan dengan pengalaman dan lingkungan keseharian siswa, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mereka.

Bagi Siswa diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dalam membaca serta berusaha memahami berbagai jenis bacaan dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik, seperti komik digital. Melalui kegiatan tersebut, kemampuan membaca pemahaman siswa diharapkan dapat berkembang secara optimal.

Bagi sekolah sebaiknya menyediakan fasilitas pendukung seperti perangkat digital sederhana atau ruang baca digital, guna menunjang proses pembelajaran berbasis media digital yang dapat meningkatkan keterampilan siswa.

Bagi Peneliti Selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian sejenis dengan melibatkan jumlah sampel yang lebih luas, menggunakan materi bacaan yang lebih beragam, serta mencoba memanfaatkan komik digital berbasis animasi interaktif guna meningkatkan keterampilan literasi di berbagai jenjang pendidikan.

DAFTAR RUJUKAN

- Garaika, & Darmanah. (2019). Metodologi penelitian (Pertama). CV Hira Tech.
- Ghozali, Imam. 2018. Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program 0,2% maka disarankan kepada IBM SPSS 25. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro
- Kementerian Desa, Pembangunan Daerah Tertinggal, dan Transmigrasi. (2019). Indeks Pembangunan Daerah Tertinggal. Jakarta: Kemendes PDTT.
- Kurniawan, H. (2020). Strategi Pembelajaran Membaca di Sekolah Dasar. Jakarta: Bumi Aksara.
- Lestari, E.Y., Shinta, D., Susil, J., & Khoirulloh, K. (2022). Efektivitas penggunaan media komik edukasi bermuatan budaya jawa dalam meningkatkan membaca pemahaman siswa sekolah dasar. Jurnal basicedu, 6(2), 2815-2822. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.250>.
- Lestari, M. (2022). Penggunaan Komik Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan dasar Indonesia, 7(2), 45-53.
- Oktariani, D. (2021). Pengembangan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar Melalui Media Pembelajaran Visual. Jurnal Pendidikan Dasar, 12(2), 145–153.
- Pramudyo, A. (2022). Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Pramudyo, B. (2020). Media Komik Digital dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. Yogyakarta: Deepublish.
- Rahmawati, S. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Komik Digital terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman di SMP. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra, 8(1), 55-62.
- Sakyi, K. A., Musona, D., & Mweshi, G. (2020). The Research: Methods and Methodology. Advances in Social Sciences Research Journal, 7(3), 13–40. https://doi.org/10.1007/978-3-030-39811-8_2
- Setiawan, D. (2019). Efektivitas Media Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD. Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara, 5(1), 12-20.
- Subiyanto, A. (2022). Inovasi Media Literasi untuk Meningkatkan Motivasi Membaca Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Literasi Pendidikan, 5(1), 22–30.
- Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta Bandung
- Sugiyono. 2019. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta Bandung.